IMPERATOR

DE MON PERE : la douceur ; et la ferme persévérance dans les décisions prises après mûre réflexion ; et le mépris de la vaine gloire que l'on pourrait tirer de ce que l'on pourrait considérer comme les honneurs ; et l'amour du travail et de la continuité dans l'effort.[1]

Un jeu de Frédéric BEY

Imperator est un jeu d'histoire stratégique pour deux joueurs. Il relate les campagnes qui se sont déroulées dans l'Empire Romain, de l'avènement de Marc-Aurèle (161 ap. J.-C.) à l'assassinat de Caracalla (217 ap. J.-C.). Un des deux joueurs défend les intérêts de Rome, l'autre ceux de ses ennemis (Peuples non-romains et usurpateurs romains opposés à l'empereur légitime). Les rôles des deux joueurs peuvent s'inverser en cours de partie.

0 – Généralités

0.1 – Dés

Le jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6) et d'un dé à dix faces (noté 1d10), pour lequel le 0 est un 0, pas un 10.

0.2 – Carte

La carte représente l'empire romain et ses régions avoisinantes. Elle est divisée en zones, afin de réguler le placement et les mouvements pions.

0.3 – Echelle de jeu

Un tour de jeu représente une année de temps réel. Le déroulement des tours de jeu est suivi, en déplaçant le marqueur Tour sur le calendrier imprimé sur la carte.

Un point de force (PF) représente environ 1 000 hommes. Les unités de combat regroupent de 2 000 à 15 000 hommes.

Note de conception : *Un pion légion romaine représente une légion et ses auxiliaires (ensemble d'environ 10 000 hommes).*

0.4 – Empilement

Il n'y a aucune limite d'empilement dans les zones de la carte d'Imperator.

1 – Chefs et unités de combats

La Nationalité des chefs et unités de combat est indiquée par la couleur de fond du pion. Au sein d'une même Nationalité, il peut y avoir plusieurs Peuples *(**Exemple :** La Nationalité celte est représentée par les Peuples suivant : les Bastarni, les Cantabri, les Cotini et les Maetae).*Les nationalités en jeu sont les suivantes :

- Romains ;
- Perses (Adiabene, Osrhoene, Parthes) ;
- Germains (Bructeri, Chatti, Cherusci, Frisii, Hermunduri, Langobardi, Marcomanni, Quades) ;
- Sarmates (Jazyges, Roxolani) ;
- Celtes (Bastarni, Cantabri, Cotini, Maetae) ;
- Thraco-Phrygiens (Daces, Armenia) ;
- Hamites-Semites (Gaetuli, Garamantes, Scenarchia).

Les bandeaux de couleur des pions indiquent le Front (ensemble de zones) dans lesquelles les unités de combats stationnent (Romains), ou le Front par lequel elles peuvent pénétrer dans l'empire romain (Peuples non-romains). Voir 3.1 pour les couleurs distinctives de chaque Front. Les chefs romains ont tous un bandeau blanc (recto), ou noir (verso), car ils ne dépendent d'aucun Front particulier.

1.1 – Chefs

Chaque joueur possède plusieurs pions représentant ses chefs. Sur le recto du pion figure un portrait et des indications chiffrées .

Les chefs romains ont un verso identique, mais de couleur grise, et avec un bandeau noir. Le verso du pion est utilisé lorsque le chef dirige ou participe à une usurpation contre l'empereur légitime.

Le verso des chefs non romains porte la mention Pax Romana. Le pion est placé sur cette face, lorsque le Peuple du chef en question est en paix avec Rome.

– Capacité de mouvement :

Les chefs ont tous une capacité de mouvement de 4 points de mouvements (PM). Elle n'est pas inscrite sur les pions.

1.2 – Unités de combat

Les unités de combat sont représentées par des pions, sur lesquels figurent l'effigie d'un soldat (un fantassin ou un cavalier, sans que cela ait une incidence sur le jeu) et des indications chiffrées. Le recto des pions comporte les valeurs de l'unité de combat dans son état normal, le verso, les valeurs réduites de l'unité lorsqu'elle est affaiblie.

Le nom de l'unité (Romains) ou celui du Peuple d'appartenance de l'unité est indiqué dans le bandeau.

– Capacité de mouvement :

Les unités de combat ont toutes une capacité de mouvement de 3 points de mouvements (PM). Elle n'est pas inscrite sur les pions.

2 – Séquence de jeu

Une partie se déroule en un certain nombre de tours de jeu, fixé dans chaque scénario. Un tour de jeu se décompose de la façon suivante :

A– Stratagemes

Tous les pions stratagèmes disponibles sont placés dans un bol. Chacun des joueurs en tire un au sort et le garde secret. Les stratagèmes sont remis dans le bol dès qu'ils sont joués, ou lors de la phase F s'ils ne sont pas utilisables.

B – Initiative

Le joueur romain jette **1d6**. Si le résultat est strictement inférieur à la CP de l'empereur légitime en titre, il gagne l'initiative et jouera en premier au cours des phases C. et E. Sinon, c'est le joueur adverse qui obtient l'initiative.

Note : *S'il y a deux empereurs légitimes en titre (voir 3.6 L'Empereur), on compare le résultat du jet de dé à la plus forte des deux CP.*

Exception : *Le joueur possédant le stratagème* Initiative *peut annuler et inverser le résultat, en sa faveur, en le jouant à ce moment précis (voir 6 – Stratagèmes).*

C – Géostratégie

Les joueurs effectuent dans l'ordre déterminé en A. (joueur ayant l'initiative en premier), leurs opérations de géostratégie. Les opérations possibles sont les suivantes :

● **Romains :**

– **Placement** des chefs entrant en jeu, sur n'importe quelle unité de combat amie.

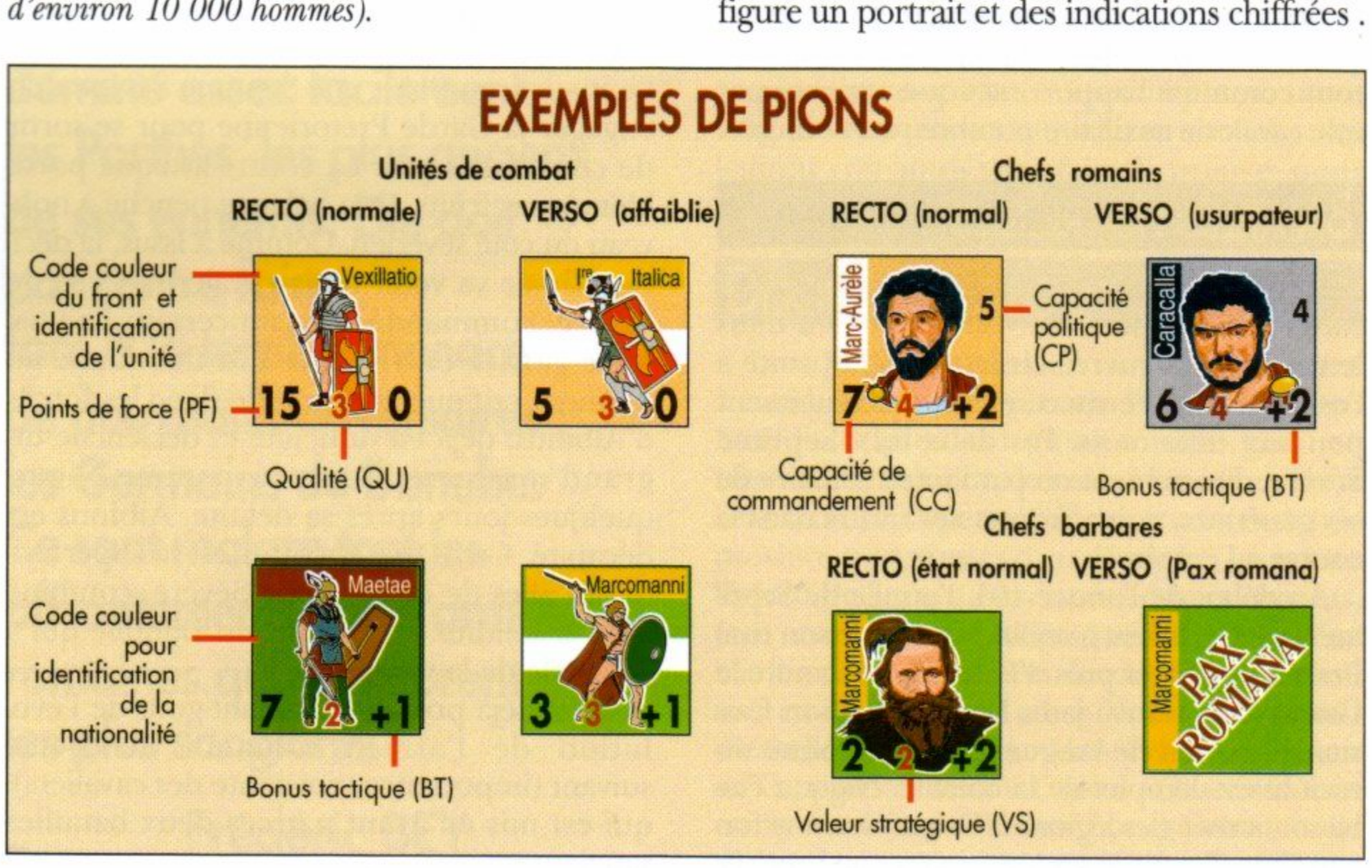
– **Fronts.** Calcul du nombre de Fronts de réserve (voir 3.2 Fronts de réserve) et placement des marqueurs appropriés, pour les repérer.

– **Vexillations.** Le joueur créé ou dissout des vexillations s'il le désire (voir 3.4 Vexillations).

● **Ennemis de Rome :**

– **Placement** des chefs entrant ou revenant en jeu, sur n'importe quelle unité de combat amie.

EXEMPLES DE PIONS



[1] Marc-Aurèle, *Ecrits pour lui-même*, I.15.

– Entrées en guerre. Le joueur contrôlant les ennemis de Rome place dans un bol un marqueur au nom de chacun des cinq Peuples non romains majeurs (voir 4.1). Il y place également les trois pions Leurres. Il tire ensuite un pion au sort. Si c'est un leurre ou un marqueur d'un Peuple déjà en guerre (chefs déjà sur leur face normale sur la carte), aucun nouveau Peuple n'entre en guerre. Si c'est le marqueur d'un Peuple qui n'est pas encore en guerre (chef sur leur face Pax Romana sur la carte), le Peuple en question entre alors en guerre contre Rome (Voir 4.4 Entrée en guerre).

– Stratagèmes de soulèvement. Le joueur en charge des ennemis de Rome peut jouer un (ou plusieurs) stratagèmes de soulèvement, pour faire entrer en guerre des Peuples mineurs ou majeurs, en plus de celui désigné précédemment (voir 6 – Stratagèmes).

– Stratagèmes d'usurpations. Le joueur en charge des ennemis de Rome peut jouer un (ou plusieurs) stratagèmes d'usurpation (voir 6.2 Stratagèmes).

Si à ce moment précis, aucun Peuple non-romain n'est en guerre contre Rome et qu'aucune usurpation n'est en cours, le marqueur Tour est retourné sur sa face Pax Romana et l'on passe directement à la phase F.

D – Administration

– Détermination du nombre de Séquences Mouvements Combats (SMC) du tour de jeu : Les joueurs additionnent la VS de l'empereur légitime en titre (la meilleure des VS, s'il y a deux empereurs légitimes) et la VS la plus élevée des chefs, romains ou non romains, du joueur en charge des ennemis de Rome en jeu

(Note : un chef placé sur sa face Pax Romana est considéré comme n'étant pas en jeu). Le résultat obtenu donne le nombre total de SMC (Phase E.) que comptera le tour. ***Exemple :*** *En 203, l'empereur romain en titre est Septime Sévère (VS = 4), il a l'initiative. Le chef des ennemis de Rome en jeu, de plus forte VS, est le chef Maetae (VS = 1). Il y aura donc 4+1 = 5 SMC*

– Le nombre de SMC de chaque joueur est indiqué, grâce à son marqueur SMC, sur le compteur prévu à cet effet. Si le nombre total de SMC est impair, le joueur ayant l'initiative obtient une SMC de plus que son adversaire. ***Exemple (suite) :*** *Dans le cas évoqué ci-dessus, Rome obtient 3 SMC et les ennemis de Rome 2 SMC.*

– Détermination des événements : Un des joueurs lance le d6 et le d10 et totalise leurs résultats. Il consulte la Table des événements pour découvrir l'événement qui survient.

– L'Empereur légitime en titre peut, s'il le souhaite désigner un co-empereur (Augustus) et/ou un successeur potentiel (Caesar) et place le(s) marqueur(s) approprié(s) sur le ou les chefs choisis (voir contraintes en 3.6 L'Empereur).

– La mort éventuelle des chefs est vérifiée, individuellement pour chacun d'entre eux, à partir de la Table d'entrée et de mort des chefs.

– Les renforts éventuels sont placés sur la carte (voir 9.1 Renforts).

E – Mouvements et combats

Les deux joueurs, en commençant par celui ayant obtenu l'initiative en A., alternent leurs mouvements et combats, dans la limite du nombre maximum de séquences (SMC) déterminé en D.

– Procédure :

Chaque SMC s'organise comme suit :

E.1 : Le joueur effectue tous ses mouvements, en respectant les contraintes énoncées en 3.5 ou 4.3 et en 7.

E.2 : Le joueur effectue tous ses combats, en respectant les contraintes énoncées en 8 – **Combats**

Le joueur recule son marqueur SMC d'une case sur le compteur prévu à cet effet.

Le joueur adverse effectue ensuite sa SMC (mouvements, E.1 et combats, E2.) de la même manière et l'opération est répétée autant de fois qu'il y a de SMC autorisé pour ce tour. ***Exemple (fin) :*** *En reprenant l'exemple de l'année 203 cité plus haut, pour lequel le nombre de SMC est de 5 pour le tour en cours : si Septime Sévère a obtenu l'initiative, il effectuera 3 SMC, son adversaire 2. Les joueurs effectuent leurs SMC à tour de rôle, en alternance, en commençant par le joueur ayant obtenu l'initiative (ici Rome avec Septime Sévère).*

– Stratagèmes

A tout moment de la phase E., l'un ou l'autre joueur peut jouer un de ses pions stratagèmes, sauf ceux dont l'usage est limité à d'autres phases (voir 6 – Stratagèmes).

F – Bilan de campagne

Les conditions de victoires sont vérifiées et les points de victoire (PV) obtenus sont comptabilisés sur le compteur prévu à cet effet, grâce aux marqueurs de chaque camp.

Note : *certains PV sont enregistrés au fil du jeu, en dehors de la phase F. (voir 10 – Victoire).*

– Les ajustements (placement des unités, statut des Peuples non romains) sont également effectués (voir 9.2 Ajustements).

– Les stratagèmes non jouables par un camp donné sont remis dans le bol.

– Le marqueur *Corporis Custodes* peut être ré-attribué (voir 3.6).

– Le marqueur de Tour est avancé d'une case. On retourne en A. sauf si la date de fin de partie est atteinte.

3 – L'Empire romain

Le présent chapitre décrit l'ensemble des règles spécifiques à l'empire romain.

3.1- Fronts et provinces intérieures

L'empire (zones avec frontières rouges pointillées – limites administratives de provinces – ou grises) est subdivisé en Fronts repérables par des frontières de couleur :

– Front de Bretagne (bordeaux) ;
– Front du Rhin ou de Germanie (bleu ciel) ;
– Front du Danube (jaune) ;
– Front Oriental (bleu) ;
– Front Sud (orange).

Les zones de l'empire qui ne sont comprises dans aucun des Fronts constituent les Provinces Intérieures. Les zones de l'empire ont leurs noms imprimés en noir (noms de provinces).

3.2 – Front de réserve

Lors de la phase C. Géostratégie de chaque tour de jeu, le joueur romain jette un 1d10 et y ajoute la VS de l'empereur légitime en titre (la meilleure des VS, s'il y a deux empereurs légitimes). Le résultat est divisé par 4 puis arrondi à l'entier inférieur. Le chiffre obtenu indique le nombre maximum de Fronts de réserve pour le tour. Le joueur les repère en plaçant un marqueur Front de réserve, dans une zone, peu importe laquelle, de chacun Fronts sélectionnés.

3.3 – Fronts et unités de combats

– Généralités

Au début de chaque scénario, les unités de combats romaines sont déployées à l'intérieur de leur Front d'appartenance (celui dont les frontières ont la même couleur que le bandeau des unités). Au sein du Front, les unités de combats romaines sont placées dans la zone où se trouve leur camp (voir Table de déploiement des légions). ***Exemple :*** *XIII^e Gemina dans la zone d'Apulum (Dacia).*

Une unité de combat ne peut pas quitter les zones de son Front d'appartenance, sauf si celui-ci est désigné Front de réserve, lors de la phase C du tour de jeu (voir 3.2). ***Exemple :*** *la XIII^e Gemina (bandeau de couleur jaune) ne peut pas franchir la frontière jaune qui délimite le Front du Danube, sauf si ce dernier est choisi comme Front de réserve. Elle peut cependant se déplacer dans les zones qui composent ce Front.*

Exceptions : *Les vexillations peuvent quitter leurs Fronts d'origine et se déplacer sur toute la carte, sans contrainte. Les unités de la garnison de Rome (bandeau de couleur verte) peuvent également se déplacer sur toute la carte, sans contrainte.*

– Limites et contraintes

Il doit toujours y avoir, dans un Front donné, au moins la moitié des unités qui y sont normalement stationnées (chiffre arrondi à l'entier supérieur). ***Exemple :*** *Il doit toujours y avoir au moins deux unités de combat dans le Front de Bretagne qui en possède trois : 3/2 = 1,5 arrondi à 2. Exception : Voir 4.3*

Si d'un tour sur l'autre, le nombre de Fronts de réserve diminue, le joueur romain doit déplacer ses unités de telle manière que, lors de la phase F du tour de jeu, la situation soit régularisée. Si ce n'était pas le cas, des PV seront retirés au joueur romain (voir 10 – Victoire).

Exemple : *Lors de l'année 172, le joueur romain dispose de deux Fronts de réserve. Il choisit Danube et Rhin. Des unités de combat de ces deux Fronts sont envoyées en dehors de ces Fronts. Lors de l'année 173, le joueur romain ne dispose plus que d'un Front de Réserve, il choisit de conserver le Danube. Avant la phase F du tour, toutes les unités de combat du Front du Rhin devront avoir regagné les zones de ce Front, sinon le joueur romain subira une pénalité en PV.*

Exception : *Si une usurpation est en cours (voir 4.5), seules les unités de combats des Fronts dans lesquels aucune unité de combat n'a rejoint l'usurpation demeurent soumises aux contraintes des Fronts de réserve et du ratio de 50%, énoncés ci-dessus. Sinon, ces contraintes sont levées.*

3.4 – Vexillations

Lors de la phase C. de chaque tour de jeu, le joueur romain peut créer ou dissoudre des Vexillations. Il ne peut jamais y avoir **plus de six** Vexillations en même temps sur la carte.

Exception : *Si une usurpation est en cours (voir 4.5), il n'y a plus de limite au nombre de vexillations.*

– Procédure :

Pour créer une vexillation, il suffit de retourner trois unités de combat d'un Front donné (même bandeau de couleur), sur leur face affaiblie et de placer un pion Vexillation, sur sa face normale, dans la même zone qu'une de ces trois unités.

La manœuvre inverse (dissolution) est possible, dès que la vexillation regagne une des zones de son Front d'origine occupée par une unité de combat (face affaiblie). On retire alors le pion vexillation du jeu et on retourne sur leur face normale, trois unités affaiblies, de mêmes bandeaux de couleur, se trouvant dans le même

Front. Ces trois unités sont choisies librement, mais l'unité affaiblie se trouvant dans la même zone que la vexillation, doit obligatoirement faire partie des trois unités sélectionnés.

– Contrainte :

Les trois unités de combat doivent se trouver dans leur Front d'origine lors de la création ou de la dissolution de la vexillation.

3.5 Chefs, unités de combat et mouvement

Les chefs romains entrent en jeu (et en sortent) en fonction de la Table d'entrée et de mort des chefs. Les unités de combats romaines sont déployées sur la carte en fonction de la Table de déploiement des légions.

Lors de chaque phase E.1 d'une SMC (voir 2.), les chefs et unités de combat se déplacent en respectant les contraintes suivantes :

– Les chefs peuvent se déplacer seuls dans toutes les zones de la carte dans la limite de leurs PM ;

– Un chef, se trouvant dans la même zone que des unités de combat de son camp, peut se déplacer, accompagné d'un nombre d'unités de combat inférieur ou égal à sa CC, dans la limite des capacités de PM de celles-ci. Chefs et unités de combat doivent effectuer la totalité du mouvement ensemble (même zone de départ, même zone d'arrivée) : il est cependant possible de laisser des unités en route, mais le chef ne peut pas poursuivre son mouvement plus loin que la dernière unité qui reste avec lui ;

– Une unité de combat seule (sans chef) ne peut se déplacer que d'une zone par phase E.1 (même si le coût de ce mouvement est supérieur à 1 PM) ;

– Les unités de combat doivent respecter les limites de mouvement liées aux Fronts (3.3) ;

– Les unités de la garnison de Rome (bandeau vert) ne peuvent se déplacer qu'avec un Augustus ou un Caesar pour chef (voir 3.6). Elles ne peuvent pas se déplacer seules, d'une zone, comme les autres unités ;

– Les unités de combat romaines ne peuvent pénétrer dans les zones d'origines de Peuples non-romains, que si ceux si sont en guerre avec Rome (voir 4.1 et 4.4).

● **Mouvement naval**

Le joueur romain dispose de deux flottes, symbolisées par des marqueurs déployés dans les cases prévues à cet effet à Ravenna et Misenum. Ces flottes peuvent être utilisées pour déplacer des chefs et des unités de combats romaines. Chaque flotte peut transporter deux unités de combats et un nombre illimité de chefs. Les flottes ne peuvent quitter la Mare Internum et le Pontus Euxinus, c'est-à-dire que l'Oceanus Atlanticus, le Fretum Gallicum et la Mare Germanicum leurs sont interdits. Les flottes ne peuvent se déplacer que dans les zones navales et dans la case de leur port d'attache (La flotte de Ravenna ne peut pas entrer dans la case du port de Misenum). La case de leur port d'attache fait partie intégrante de la zone terrestre dans laquelle elle se trouve.

– Procédure : Une flotte peut transporter des chefs et des unités de combats qui sont dans la zone terrestre de sa case au début de la SMC en cours. Une Flotte peut se déplacer d'une zone navale par SMC et déposer les unités et chefs qu'elle transporte dans n'importe quelle zone terrestre adjacente à la zone navale dans laquelle elle se trouve.

Exemple : *Lors de la première SMC romaine de l'année 200, Septime Sévère et la IIe Parthica sont dans la zone de Rome. Ils se déplacent vers la zone de Ravenna (dépense de deux PM), où se trouve la case du port Ravenna. Lors de la seconde SMC Romaine, ils effectuent un mouvement naval d'une zone vers la Mare Internum Centralis (le mouvement de la case Ravenna à la pleine mer compte pour un), et Septime Sévère et la IIe Parthica débarquent dans la zone de Cyrène. Ils ne peuvent pas bouger avant la prochaine SMC.*

Lors de la troisième SMC, Septime Sévère et la IIe Parthica peuvent reprendre leurs mouvements terrestres et la flotte regagner Ravenna (mouvement d'une zone de la pleine mer à la case Ravenna).

3.6 L'empereur

Il ne peut y avoir plus de deux Augustus, deux Caesar et deux Usurpateurs à un moment quelconque de la partie.

● **Empereur légitime (Augustus) :**

L'empereur légitime, ou Augustus, est l'empereur en titre, au début de chaque scénario. Son nom est précisé dans les instructions de placement initial. On le repère en plaçant sur lui un marqueur Augustus. Il peut y avoir deux Augustus à un moment donné, soit dès le début du jeu ou du scénario (Exemple : Marc-Aurèle et Lucius Verus), soit si le joueur en charge de Rome choisit d'en désigner un second, au cours de la phase D. d'un tour de jeu quelconque. Le second empereur reçoit également un marqueur Augustus.

● **Caesar :**

Il en est de même pour les Caesar, qui peuvent être en place dès le début d'un scénario, ou désignés par le joueur romain au cours de la phase D. d'un tour de jeu quelconque. On place sur lui, ou eux, un marqueur Caesar.

● **Contraintes pour les nominations de Caesar et Augustus :**

Lorsque Marc-Aurèle ou Septime Sévère sont Augustus, le joueur romain ne peut désigner Augustus et Caesar éventuels que parmi leurs enfants naturels :

– Commode pour Marc-Aurèle

– Caracalla et Géta pour Septime Sévère.

Exception : *Septime sévère peur nommer Caesar (pas Augustus), un autre chef que Caracalla.*

Lorsque Commode ou Caracalla sont Augustus, il ne leur est pas possible de nommer des Augustus ou Caesar.

Il est interdit de nommer des Augustus ou Caesar lorsqu'une guerre civile est en cours (voir 4.5). Il n'y a aucune contrainte dans les autres cas.

● **Succession :**

Lorsque l'empereur légitime vient à mourir (sur jet de dé sur la Table d'entrée et de mort des chefs ou assassinat), son successeur est désigné de la manière et dans l'ordre suivant :

1– S'il y a un second Augustus en titre, le second Augustus devient automatiquement seul empereur légitime. Les Caesar éventuels demeurent Caesar ;

2– S'il n'y a pas de second Augustus et un seul Caesar en titre, le Caesar est promu Augustus et seul empereur légitime (changer les marqueurs) ;

3– S'il n'y a pas de second Augustus et deux Caesar en titre, les deux Caesar sont promus Augustus et deviennent conjointement empereurs légitimes.

4– S'il n'y a pas de second Augustus, ni de Caesar, le joueur Romain et le joueur en charge des ennemis de Rome choisissent chacun un général présent sur la carte. Le joueur Romain effectue son choix en premier. Le général choisit par le joueur Romain reçoit un marqueur Augustus et devient empereur légitime, le général choisit par les ennemis de Rome reçoit un marqueur Usurpateur. (voir 4.5 Usurpation pour le déroulement de l'usurpation).

Note : *on voit ici l'avantage à préparer sa succession. Mais le fait de nommer un second Augustus et des Caesar peut avoir aussi des conséquences dangereuses, car ils peuvent se révéler prompts à l'usurpation (Voir 4.5 Usurpation) !*

● **Corporis Custodes :**

Le joueur romain possède un marqueur Corporis Custodes représentant les 150 garde du corps germains de l'empereur. Ce marqueur est attribué à **1** Augustus ou Caesar et **1** seul (placer le marqueur Corporis Custodes entre le pion chef et le marqueur Augustus ou Caesar). Il procure à ce chef et, à lui seul, un avantage contre les tentatives d'assassinat (voir 6.3). Il peut être attribué à un autre Augustus ou Caesar, où qu'il soit sur la carte, lors de chaque phase F. du tour de jeu (déplacer le marqueur). Si le titulaire du marqueur Corporis Custodes meurt, le marqueur n'est réattribué que lors de la phase F. seulement.

4 – Les ennemis de Rome

Le présent chapitre décrit l'ensemble des règles spécifiques aux ennemis de Rome.

4.1 – Généralités

Les Peuples non romains sont répartis en Peuples mineurs (ne possédant pas de pions chefs, exemple : Cotini) et en Peuples majeurs (possédant au moins un chef, exemple : Parthes).

Chaque Peuple possède une ou plusieurs zones d'origine (zones de la carte dans lesquelles figure leur nom), à l'extérieur de l'empire.

Les zones extérieures à l'empire sont délimitées par des frontières de couleur verte. Leurs noms sont imprimés en vert sur la carte.

– Placement des chefs unités :

Les unités de combat des Peuples mineurs ne sont placées sur la carte que lorsque qu'ils entrent en guerre contre Rome, les unités de combat et les chefs des Peuples majeurs sont déployés en permanence sur la carte mais ne peuvent quitter leurs zones d'origines que lorsqu'ils entrent en guerre contre Rome (voir 4.3 et 4.4).

Les chefs historiques (ceux possédant un nom, par exemple Vologèse III), entrent en jeu (et en sortent) en fonction de la Table d'entrée et de mort des chefs. Les autres sont en permanence en jeu (voir ci-dessous).

– Cas particulier des chefs « génériques » :

Les chefs des Peuples Maetae, Marcomanni, Quades, Jazyges et le chef Parthes sans nom historique, ne sont pas soumis à la Table d'entrée et de mort des chefs. Ils ne représentant pas nominativement des personnages historiques, et demeurent en jeu tout au long de la partie. S'ils sont éliminés, suite à une bataille ou un assassinat, ils reviennent en jeu lors de la phase C. du tour de jeu suivant, empilés sur n'importe laquelle des unités de combat de leur Peuple.

4.2 Unités contrôlées par le joueur ennemi de Rome

Le joueur en charge des ennemis de Rome contrôle les unités de combats de tous les Peuples non romains, avec leurs chefs, ainsi que les usurpateurs romains et les unités de combat romaines qu'ils dirigent.

● **Cas particulier :**

– Osrhoene et Adiabene :

Lors de la phase F du tour de jeu 195, les unités Osrhoene et Adiabene sont définitevement retirées du jeu et leurs zones d'origine font désormais partie du Front Oriental de l'Empire romain (voir 9.1 - Renforts). Ces deux peuples mineurs ne peuvent alors plus entrer en guerre.

– l'Armenia :

L'Armenia est seul Peuple non romain qui peut être contrôlé par Rome. Le statut de l'Armenia est précisé au début de chaque scénario. Placer le marqueur de contrôle en Armenia sur la face appropriée : Arménie romaine ou Arménie parthe. L'Armenia ne peut jamais entrer en guerre contre Rome en vertu des règles de 4.4., seul son statut compte.

Quel que soit le statut de l'Armenia, l'unique unité de combat Armenia est déployée (en permanence) sur la carte et ne peut quitter sa zone de départ : elle est strictement immobile pour toute la durée du jeu. Si l'Armenia est romaine, cette unité combat avec les unités de combats romaines, si une bataille à lieu dans la zone. C'est évidemment l'inverse, si l'Armenia est parthe.

Si le camp qui ne contrôle pas l'Armenia parvient à conquérir la zone (c'est-à-dire à chasser toutes les unités ennemies de cette zone, y compris l'unité de combat Armenia), l'Armenia changera de statut en phase F. (retourner le marqueur de contrôle) et l'unité de combat sera remise en jeu lors des ajustements (voir 9.).

Note : *si l'unité de combat Armenia doit reculer à la suite d'un combat, elle est automatiquement éliminée, mais revient en jeu au tour suivant.*

– Contraintes d'empilement :

A aucun moment du jeu, le joueur contrôlant les ennemis de Rome ne peut empiler dans la même zone que des unités de combat et des chefs appartenant à l'une des trois catégories suivantes :

1– Romains

2– Peuples occidentaux (Celtes, Germains, Sarmates)

3– Peuples orientaux ou méridionaux (Perses, Hamites-Sémites)

Note : *Pour les Thraco-Phrygiens, les Daces sont rattachés aux Peuples occidentaux.*

Exception : *L'unité Armenia, immobile dans sa zone, peut-être empilée avec n'importe laquelle des unités amies : Parthes ou Romains (selon son statut).*

Exemple : *Il est possible d'empiler dans la même zone des pions Marcomanni, des Quades (Germains), Iazyges (Sarmates) et Cotini (Celtes). Il n'est pas possible d'empiler des pions Romains d'un usurpateur et des Parthes, ou encore des pions Roxolani avec des pions Adiabene par exemple.*

4.3 Mouvements

● **Chefs et unités de combats romains :**

Les unités de combat romaines appartenant à un Usurpateur peuvent se déplacer comme des unités romaines (voir 3.5), à l'exception près qu'elles doivent toujours être empilées sous un chef participant à l'usurpation (c'est-à-dire retourné sur son verso). Elles ne peuvent pas se déplacer sans chef. Elles ne sont par contre pas soumises aux contraintes des Fronts et des Fronts de réserves (voir 3.3) : elles peuvent quitter leur Front d'origine sans contrainte (la imite des 50% n'est plus de mise) et sans que celui-ci soit désigné comme Front de réserve Note : la notion de Front de Réserve n'existe pas pour le joueur ennemi de Rome.

Les unités romaines appartenant à un Usurpateur ne peuvent pas quitter l'empire romain, même en cas de retraite après combat.

– Chefs et unités de combat non romains :

– Les chefs peuvent se déplacer seuls dans la limite de leurs PM ;

– Un chef se trouvant dans la même zone que des unités de combat de son Peuple (***Exemple :*** *Un chef parthe ne peut se déplacer qu'avec des unités de combats Parthes, il ne peut déplacer des unités de combat Adiabene ou Osrhoene. Il ne faut pas confondre un Peuple, identifié par son nom, avec une Nationalité, repérée par une couleur)*, peut se déplacer, accompagné d'un nombre d'unités de combat inférieur ou égal à sa CC, dans la limite des capacités de PM de celle-ci. Chefs et unités de combat doivent effectuer la totalité du mouvement ensemble (même zone de départ, même zone d'arrivée) : il est cependant possible de laisser des unités en route, mais le chef ne peut pas poursuivre son mouvement plus loin que la dernière unité qui reste avec lui ;

– Une unité de combat seule (sans chef) ne peut se déplacer que d'une zone par phase E.1 d'une SMC (même si le coût de ce mouvement est supérieur à 1 PM) ;

– Les unités de combat et les chefs non romains ne peuvent quitter là où leurs zones d'origine (zones portant le nom de leur Peuple), que si leur Peuple est en guerre contre Rome (voir 4.4) ;

– Les unités de combat et les chefs non romains ne peuvent pas pénétrer dans la zone d'origine d'un autre Peuple, sauf si celui-ci est également en guerre contre Rome.

Exemple : *Les Quades ne peuvent pénétrer dans la zone Marcomanni, sauf si les Marcomanni sont en guerre contre Rome.*

Elles peuvent pénétrer dans les zones qui ne porte le nom d'aucun Peuple sans contrainte.

Exemple : *Les unités dé combat Marcomanni peuvent pénétrer dans la zone située immédiatement au nord de leur zone d'origine, si les Marcomanni sont en guerre avec Rome.*

– Les unités de combat et les chefs non romains ne peuvent pénétrer dans l'empire romain que par un Front correspondant à leurs bandeaux de couleur.

Exemple : *Les Quades ne peuvent pénétrer dans l'empire romain que par une zone du Front du Danube ;*

– Les unités de combats non romaines ne peuvent jamais pénétrer dans les provinces intérieures de l'empire romain, sauf si elles ne sont accompagnées par un chef de leur Peuple.

4.4 Entrée en guerre

L'entrée en guerre des Peuples non romains peut survenir de deux manière différentes :

1– Au cours de la phase C. du tour de jeu, lors du tirage au sort d'un marqueur au nom d'un des Peuples non romains majeurs (voir 2.C). Dès que le marqueur d'un Peuple est tiré au sort, ses chefs sont retournés de leur face Pax Romana vers leur face Normale. Unités et chefs peuvent désormais quitter leur zone d'origine et pénétrer dans l'empire romain. Ce processus ne concerne pas les Peuples mineurs.

2– Au cours de la phase C. du tour de jeu, en jouant un stratagème de soulèvement (voir 6.2). Les unités des Peuples mineurs qui entrent en guerre sont immédiatement déployées dans leur zone d'origine. Les chefs des Peuples majeurs qui entrent en guerre de cette manière sont retournés sur leur face normale. Les unités de combat de Peuples mineurs et majeurs en guerre peuvent pénétrer dans l'empire romain.

4.5 Usurpation

Le joueur en charge des ennemis de Rome peut tenter d'usurper la pourpre impériale à l'empereur légitime (contrôlé par le joueur romain). Il ne peut jamais y avoir plus de deux usurpateurs.

● **Validation :**

La tentative d'usurpation doit d'abord être validée. Cette tentative peut survenir dans deux cas de figure différents, lors des phases D ou E du tour de jeu :

– Mort de l'Augustus, alors qu'il n'y a pas d'autre Augustus ou de Caesar en titre. Dans ce cas, l'usurpation est automatiquement validée. Le joueur en charge des ennemis de Rome choisit un général situé dans un Front quelconque (pas dans une province intérieure) et tente une usurpation, après que le joueur en charge de Rome ait choisi son nouvel Augustus (sans contrainte géographique).

– Utilisation de l'un des stratagèmes d'usurpation. Le joueur ennemi de Rome choisit un chef situé dans un Front quelconque (pas dans une province intérieure) et dans lequel ne se trouve aucun Augustus. Dans ce cas, la validation de l'usurpation est soumise à quelques aléas, décrits dans la description du stratagème utilisé (voir 6.2).

Une fois l'usurpation validée, le pion du chef qui l'a tenté est retourné sur son verso et reçoit un marqueur Usurpateur (retirer le marqueur Augustus ou Caesar, si le chef portait ce titre). Si la tentative d'usurpation n'est pas validée, le chef qui l'a tenté « rentre dans le rang » et reste sous le contrôle en charge de Rome.

Note de conception : *la validation correspond en fait à la proclamation publique de l'usurpation. La manquer revient à ne pas la déclarer, et pour cette raison, le chef ne risque pas sa vie. Par contre une fois l'usurpation validée, il est désormais dos au mur et devra « vaincre ou mourir ».*

● **Guerre civile :**

Une fois l'usurpation validée, le joueur en charge des ennemis de Rome doit se lancer dans une guerre civile, en tentant d'attacher des chefs et des unités de combat à sa cause.

– Procédure :

A– Toutes les unités de combats et les chefs se trouvant dans la même zone que l'usurpateur rejoignent immédiatement le camp des ennemis de Rome. Les chefs sont retournés sur leur verso et les unités de combats placées sous l'un d'eux.

B– L'usurpateur jette un jette 1d6 pour chaque autre chef présent dans le Front dans lequel il se trouve. Si le résultat est supérieur ou égal à la CP du chef en question, celui-ci passe dans le camp de l'usurpateur avec toutes les unités de combat présentes dans sa zone. Sinon, il reste fidèle à l'empereur légitime. Si le chef testé est un Caesar (ou un Augustus), celui-ci demeure automatiquement fidèle à Rome avec toutes les unités de combats de la zone.

C– L'usurpateur choisit un Front possédant au moins une zone adjacente avec le Front dans lequel il se trouve.

Remarque : *Pour ce propos, le Front de Bretagne est considéré comme adjacent au Front de Germanie. Le seul Front adjacent au Front Oriental est le Front Sud et vice-versa. Il jette alors 1d10. Si le résultat est strictement inférieur à la CP de l'usurpateur, il peut ensuite procéder comme en B, avec tous les chefs présents dans ce Front. Si un Augustus se trouve dans le Front choisit, le jet de dé se fait avec un modificateur de + 2. Si c'est un Caesar, le modificateur est de + 1 (les deux modificateurs ne sont pas cumulables).*

D– Dès que l'Usuparteur ou un des chefs fidèles à sa cause, entre dans une zone où se trouve une unité de combat romaine (ou une pile), sans chef, il peut tenter de la rallier à sa

cause. Pendant sa phase de mouvement (E1.), il jette 1d6. Si le résultat est inférieur ou égal à sa CP, ou à la meilleure CP des chefs fidèles à sa cause, présents dans la zone (s'il n'est pas là en personne), l'unité (ou la pile) change de camp et est placée sous un pion d'un des chefs de l'usurpation présent dans la zone. Le mouvement peut être poursuivi, dans la limite des PM disponible, avec la possibilité d'emmener l'unité fraîchement ralliée. Sinon, le mouvement s'arrête et l'Usurpateur doit combattre l'unité (ou la pile), au cours de la phase E.2, car elle reste fidèle à Rome.

Remarque : *Lors d'une guerre civile, la contrainte liée au nombre maximal de vexillations (voir 3.4) est levée.*

● **Réussite de l'usurpation :**

A– Si au cours d'une phase F. d'un tour de jeu quelconque, un chef romain et au moins une unité de combat romaine, contrôlés par les ennemis de Rome, occupe la zone contenant la ville de Rome ;

Note de conception : *Dans le cadre de la succession de Commode (voir ci-dessous), cela pourra être très rapide...*

B– Si l'Augustus est vaincu dans une bataille auxquelles il participe directement (voir 9.) ;

C– Si l'Augustus est assassiné alors qu'une guerre civile est en cours.

L'usurpation est réussie et les deux joueurs échangent leur camp lors de la phase A. du tour suivant.

Note : *S'il y a deux Augustus légitimes les conditions B et C ne sont suffisantes que si les deux Augustus sont vaincus ou si les deux Augustus sont assassinés.*

● **Double usurpation :**

Si le joueur en charge des ennemis de Rome parvient à un moment quelconque à valider simultanément deux tentatives d'usurpation (c'est le nombre maximum autorisé), chacun des deux usurpateurs peut tenter de se rallier des chefs et des unités de combat, comme décrit ci-dessus dans la procédure de Guerre civile.

Il n'est pas possible de valider simultanément deux usurpations dans le même Front. Le joueur en charge des ennemis de Rome doit choisir les chefs qui les tente dans deux Front distincts. Les deux usurpateurs ne peuvent pas choisir un même Front, comme Front adjacent pour l'extension de l'usurpation.

Exemple : *En 197 le joueur en charge des ennemis de Rome parvient à valider l'usurpation de Niger dans le Front du Danube et d'Albinus dans le Front de Bretagne. Albinus tente d'étendre l'usurpation au Front de Germanie en vertu du C de la procédure de Guerre civile. Niger ne peut plus en faire autant, une seconde fois.*

Les deux usurpateurs peuvent combattre ensemble, s'échanger des unités de combats ou s'empiler dans la même zone car ils appartiennent au même joueur.

Lors de la réussite éventuelle de l'usurpation : lorsque l'Augustus légitime est tué, assassiné ou que Rome tombe, c'est l'usurpateur de plus grande CP qui devient Augustus. En cas d'égalité, le joueur choisit. L'usurpateur qui ne devient pas Augustus « rentre dans le rang » et redevient un chef comme les autres, fidèle au nouvel Augustus (enlever son marqueur Usurpateur) avec toutes ses unités.

● **Cas particulier : la succession de Commode :**

Si Commode est empereur légitime (situation probable dans le scénario 5), sa mort donne alors lieu à une succession dont le déroulement ne suit pas les règles habituelles : à la mort de Commode (« naturelle » en phase D. du tour de jeu, ou suite à un assassinat ou une défaite en phase E. du tour de jeu), le pion chef Pertinax reçoit immédiatement et automatiquement un marqueur Augustus. Il devient l'empereur légitime et est contrôlé par le joueur Romain.

Le pion chef Didius Julianus est immédiatement déployé, sur son verso, dans la zone de Rome (même si Pertinax s'y trouve déjà), et reçoit un marqueur Ursupateur. Il est contrôlé par le joueur en charge des ennemis de Rome et sa tentative d'usurpation est automatiquement validée. Toutes les unités de combat situées dans la zone de Rome passent immédiatement sous le contrôle de Didius Julianus. Le joueur en charge des ennemis de Rome reçoit également et immédiatement la possibilité de tenter un assassinat par an contre Pertinax et lui seul, sans avoir besoin de jouer un stratagème pour cela (cette possibilité s'ajoute à celles offertes par les stratagèmes). Cette possibilité disparaît à la mort de Didius Julianus. Si Didius Julianus devient Augustus, après échange des rôles, le nouveau joueur en charge des ennemis de Rome obtient à son tour droit de choisir un chef pour mener une usurpation qui est automatiquement validée.

Le jeu se poursuit ensuite en vertu des règles énoncées plus haut, comme lors d'une usurpation normale (voir ci-dessus).

5 – Changement de role

Il se produit en cas d'usurpation réussie (voir 4.5).

– Procédure :

Un Usurpateur, qui a réussi son usurpation, devient Augustus (échanger le marqueur Usurpateur avec un marqueur Augustus) et est retourné sur son recto.

– L'ancien empereur légitime est retiré du jeu (on considère qu'il est assassiné par ses troupes ou qu'il se suicide « à la romaine »).

– Tous les chefs romains sont retournés sur leur recto (bandeau blanc) pour indiquer que la guerre civile est terminée, et passent sous le contrôle du nouveau joueur romain.

– Toutes les unités de combat romaines passent sous le contrôle du nouveau joueur en charge de Rome.

L'ancien joueur romain prend le contrôle de toutes les unités de combats et de tous les chefs non romains. Il devient le joueur en charge des ennemis de Rome.

Les PV des deux camps sont échangés sur le compteur. (***Exemple :*** *Rome a 32 PV et Ennemis de Rome 24 PV lorsque que l'échange de rôle survient. Après échange, Rome a 24 PV et Ennemis de Rome 32 PV).*

6 – Stratagemes

Tous les pions stratagèmes disponibles sont placés dans un bol et chaque joueur en tire un au sort lors de la Phase A. de chaque tour de jeu. Les stratagèmes romains ne peuvent être utilisés que par le joueur romain. Si le joueur en charge des ennemis de Rome tire un stratagème romain, il le conserve sans le jouer et le remet dans le bol, lors de la Phase F. Il en est de même pour le joueur romain, avec les stratagèmes des ennemis de Rome. Les stratagèmes mixtes sont utilisables par les deux joueurs. Un stratagème joué est immédiatement remis en jeu dans le bol.

Un stratagème utilisable peut être joué dans le tour en cours ou conservé pour être joué lors d'un tour ultérieur. Il n'y pas de limite au nombre de stratagèmes qu'un joueur peut utiliser dans un même tour de jeu. Les différents stratagèmes sont listés ci-dessous. La lettre entre parenthèse indique la phase au cours de laquelle il est possible de jouer ce stratagème. S'il s'agit de la phase E., ils peuvent être joués à n'importe quel moment de cette phase de jeu (même au cours d'une SMC adverse) avec effet immédiat.

6.1 – Stratagèmes romains

– Coup d'état parthe (E) : Lorsqu'il est joué, ce stratagème est placé dans la zone de Ctesiphon, Le joueur ennemi de Rome doit venir dans la zone de Rome avec au moins un Chef historique (avec un nom) et trois unités de combat pour pouvoir l'enlever (automatiquement). A chaque phase F. de jeu, au cours de laquelle ce stratagème serait toujours déployé dans la zone de Ctesiphon, le joueur romain marque 3 PV.

– Pacification d'un Peuple mineur (E) : Ce stratagème permet de pacifier immédiatement un Peuple mineur (au choix du joueur romain). Les unités de ce Peuple sont instantanément retirées du jeu. Cette pacification, par la diplomatie, n'entraîne pas de paix obligatoire de 5 ans avec Rome pour ce Peuple, lors des ajustements de la phase F. (voir 9.2.4).

– Pacification de deux Peuples mineurs (E) : Idem avec deux Peuples mineurs. Il peut être utilisé pour n'en pacifier qu'un seul.

– Pacification de trois Peuples mineurs (E) : Idem avec trois Peuples mineurs. Il peut être utilisé pour n'en pacifier qu'un ou deux.

– Pacification d'un Peuple majeur (E) : Idem avec un Peuple majeur. Les chefs de ce Peuple sont retournés sur leur face Pax Romana et redéployés par le joueur en charge des ennemis de Rome, avec toutes les unités de combat du Peuple en question (même celles éliminées lors tour de jeu ou celles situées dans une zone quelconque de l'empire), dans ses zones d'origine. Cette pacification, par la diplomatie, n'entraîne pas de paix obligatoire de ce Peuple avec Rome, lors des ajustements de la phase F. (voir 9.2.4).

– Pacification d'une Nationalité (E) : Idem, avec tous les Peuples, majeurs ou mineur d'une Nationalité (au choix du joueur romain). Il peut être utilisé pour pacifier un seul Peuple (majeur ou mineur).

– Pax Romana (E) : Idem avec tous les peuples non-romains en guerre avec Rome. Il peut être utilisé pour pacifier un seul Peuple (majeur ou mineur). Ce stratagème n'est jouable qu'une fois par scénario. Une fois utilisé, il est retiré du jeu et n'est pas remis dans le bol.

– Roma Victor (E) : Jouable avant le jet de dé de résolution d'une bataille (il le remplace), il a pour conséquence un résultat de 9 et + (si l'utilisateur du stratagème est l'attaquant) ou – 2 et moins (si l'utilisateur du stratagème est le défenseur), dans la colonne adéquate de la Table de Bataille (en prenant en compte les modificateurs de colonne). Si le joueur en charge des ennemis de Rome joue pour la même bataille le stratagème Furor Germanicus, les deux stratagèmes s'annulent, et l'on jette normalement le dé. Ce stratagème ne peut être joué, dans le cadre d'une bataille de guerre civile, contre la force d'un usurpateur.

6.2 – Stratagèmes Ennemis de Rome

Usurpation d'un Augustus (C) : Jouable seulement s'il y a deux Augustus en jeu. Le joueur en charge des ennemis de Rome peut tenter une usurpation en utilisant l'Augustus ayant la plus faible CP (en cas d'égalité, il peut choisir n'importe lequel des deux). Il jette d6 et l'usurpation n'est validée que si le résultat est inférieur ou égal à la CP de l'Augustus désigné pour tenter l'usurpation. On procède ensuite immédiatement comme indiqué en 4.5, mais avec un bonus de 2 au dé pour tous les tests effectués dans les phases B, C et D de la procédure décrite en 4.5.

– Usurpation d'un Caesar (C) : Jouable seulement s'il y a au moins un Caesar en jeu. Le joueur en charge des ennemis de Rome peut tenter une usurpation en utilisant le Caesar de son choix. Il jette d6 et l'usurpation n'est validée que si le résultat est inférieur ou égal à la CP du Caesar désigné pour tenter l'usurpation. On procède ensuite immédiatement comme indiqué en 4.5, mais avec un bonus de 1 au dé pour tous les tests effectués dans les phases B, C et D de la procédure décrite en 4.5.

– Usurpation (C) : Le joueur en charge des ennemis de Rome peut tenter une usurpation en utilisant le chef romain de son choix. Il jette d6 et l'usurpation n'est validée que si le résultat est inférieur ou égal à la CP du chef désigné pour tenter l'usurpation. On procède ensuite immédiatement comme indiqué en 4.5,

– Soulèvement d'un Peuple mineur (C) : Le joueur en charge des ennemis de Rome choisit un Peuple mineur qui est en paix avec Rome et le fait entrer immédiatement en guerre, comme indiqué en 4.4.

– Soulèvement de deux Peuples mineurs (C) : Idem, avec deux Peuples mineurs.

– Soulèvement de trois Peuples mineurs (C) : Idem, avec trois Peuples mineurs.

– Soulèvement d'un Peuple majeur (C) : Idem, avec un Peuple majeur.

– Soulèvement de trois Peuples majeurs (C) : Idem, avec trois Peuples majeurs. Ce stratagème n'est jouable qu'une fois par scénario. Une fois utilisé, il est retiré du jeu et n'est pas remis dans le bol.

– Furor Germanicus (E) : Jouable avant le jet de dé de résolution d'une bataille (il le remplace), il a pour conséquence un résultat de 9 et + (si l'utilisateur du stratagème est l'attaquant) ou – 2 et moins (si l'utilisateur du stratagème est le défenseur) dans la colonne adéquate de la Table de Bataille. Si le joueur Romain joue pour la même bataille le stratagème Roma Victor, les deux stratagèmes s'annulent, et l'on jette normalement le dé.

– La flèche du Parthe (E) : Jouable après n'importe quelle bataille, et l'application de ses résultats, dans laquelle une unité de combat perse a été impliquée. Il permet au joueur ennemi de Rome, quel que soit le résultat de la bataille, d'éliminer l'unité Romaine de son choix.

– Intrigue au Sénat (E) : Ce stratagème est placé dans la zone de Rome, lorsqu'il est joué. Le joueur Romain doit venir dans la zone de Rome avec au moins un Augustus et toutes les unités Praetoriae Cohortis en jeu, pour pouvoir l'enlever (automatiquement). A chaque phase F. de jeu, au cours de laquelle ce stratagème serait toujours déployé dans la zone de Rome, le joueur ennemi de Rome marque 2 PV.

Note : *Pour les stratagèmes de soulèvement, le nombre de Peuples indiqué constitue un chiffre maximum. Par exemple, s'il n'y a que deux Peuples majeurs encore en paix avec Rome et que le joueur utilise le stratagème Soulèvement de trois Peuples majeurs, il n'y a évidemment que deux Peuples qui pourront entrer en guerre...*

6.3 – Stratagèmes mixtes

– Initiative (B) : Permet d'inverser le résultat du jet de dé d'initiative à son profit.

– Fuite opportune (E) : Ce stratagème peut être joué avant n'importe quel combat et permet de l'éviter en déplaçant sa force vers une zone libre d'unités de combat ennemies en en respectant les contraintes d'empilement et de mouvement. Cette « fuite » se fait après que les mouvements adverses soient terminés, juste avant la résolution du combat. De ce fait le joueur attaquant ne peut poursuivre son mouvement.

– Assassinat (E) : Ce stratagème permet de tenter un assassinat contre n'importe quel chef ennemi. Lancer **1d10**. Si le résultat est de 8 ou 9, le chef ennemi est tué et retiré du jeu. Un chef empilé avec le marqueur Corporis Custodes bénéficie d'un – 1 au résultat du dé.

– Foyer de peste (E) : Ce stratagème est placé par son possesseur sur n'importe quelle zone de la carte. Toutes les unités de combat présentes dans cette zone sont immédiatement affaiblies (celles qui le sont déjà sont éliminées). Tout chef présent doit tester sa survie en lançant **1d10**. Si le résultat est 9, le chef meurt et est retiré du jeu. La zone est infestée par la peste pour la durée entière du tour de jeu. Toute unité de combat ou chef pénétrant dans la zone subit le même sort que celle qui ceux qui s'y trouvaient déjà.

– Epidémie de peste (E) : Idem. Mais toutes les zones voisines à la zone où est placé le marqueur sont aussi infestées. Dans ces zones adjacentes à celle du foyer de peste (où se trouve le marqueur), les unités de combat déjà affaiblies le demeurent, elles ne sont pas éliminées. Par contre, les chefs doivent tester leur survie comme s'ils étaient dans la zone du foyer de peste.

– Alliance arménienne (E) : L'Armenia change de statut. Retourner le marqueur (voir 4.2).

– Mutinerie (E) : Ce stratagème est utilisable contre des unités romaines du joueur romain ou contres des unités de combat perses du joueur en charge des ennemis de Rome. Ces unités doivent se trouver de l'empire romain (pour les unités de combats romaines) ou dans une de leur zone d'origine (pour les unités de combat perses). Le marqueur est placé dans une zone où se trouvent des unités romaines ou perses sans chef, Les unités de combat présentes dans la zone sont placées sous le stratagème et demeurent immobiles. Tant que le joueur à qui elles appartiennent n'est pas venu les éliminer, en leur livrant une bataille (comme si elles appartenaient à l'adversaire). A chaque phase F., le joueur qui a des unités sous un stratagème mutinerie est pénalisé de 2 PV, par pion stratagème sur la carte. Les unités en mutinerie ne peuvent ni coopérer ni se trouver dans la même zone que des unités amies ou ennemies sans les combattre.

– Désertion (E) : Ce stratagème est utilisable contre des unités romaines du joueur romain ou contres des unités de combat perses ou romaines du joueur en charge des ennemis de Rome. Le marqueur est placé dans une zone où se trouvent des unités romaines ou perses, toutes les unités de combat du joueur adverse présentes dans la zone sont immédiatement affaiblies, celles qui le sont déjà sont éliminées.

– Faveur divine (E) : Ce stratagème permet au joueur qui l'utilise de choisir le résultat de n'importe quel jet de dé qu'il effectue ou d'annuler le résultat d'un jet de dé adverse et le remplacer par le résultat qu'il désire.

Remarque : *Seuls les chefs « génériques » éliminés à la suite d'un stratagème assassinat ou foyer/épidémie de peste peuvent revenir en jeu au cours de la phase C. du tour suivant. Les chefs historiques (avec un nom) le sont définitivement.*

7 – Mouvement

Sont énoncées ici les généralités relatives aux mouvements valables pour les deux camps, en addition des règles des paragraphes 3.5 et 4.3 :

Lors de la phase E1. de sa SMC :

– Une unité de combat ou un chef (même seul) doit s'arrêter dès son entrée dans une zone où se trouve une unité de combat ennemie ;

– Une unité de combat (accompagnée ou non d'un chef), peut poursuivre son mouvement au travers d'une zone occupée seulement un chef ennemi (ou plusieurs). Le ou les chefs ne subissent aucune pénalité si l'unité de combat ennemie poursuit son mouvement et quitte la zone ;

– Un chef se retrouvant seul dans une zone avec des unités de combat ennemies, à la fin d'un mouvement, doit immédiatement tenter de s'évader vers une zone libre d'unités de combat ennemies. On jette 1d10, si le résultat est 9, le chef est tué (le retirer du jeu), sinon, il peut se déplacer librement vers zone adjacente libre d'unités ennemies (quel que soit le coût en PM pour s'y rendre). S'il n'y a aucune zone libre, le chef est tué.

7.1– Terrains

– Les mouvements s'effectuent d'une zone à une zone adjacente. Les zones se touchant simplement par un point d'angle sont considérées comme adjacentes.

– Le mouvement d'une zone à une autre coûte 1PM.

– Le franchissement des quatre grands fleuves (Rhenus, Danuvius, Tigris et Euphrates) coûte un PM supplémentaire, lorsqu'il correspond à la limite d'une zone. Exemple : Passer de la zone Roxolani à la zone Moesia Inf. coûte donc 2PM, par contre passer de la zone Hermunduri à la zone de Monguntiacum coûte 1PM.

Les autres fleuves (Sequana, Liger, Rhodanus, Nilus etc.) sont purement décoratifs

– Le passage des détroits coûte 1 PM supplémentaire (voir indication sur la carte).

7.2 – Limites liées au terrain

Il interdit de dépenser plus de 2 PM dans la même SMC, pour un mouvement se déroulant entièrement dans les zones hors empire romain de Germania (rive droite du Rhenus et du Danuvius), de Britannia et d'Afrique (Gaetuli, Garamentes et zones voisines). Les zones orientales hors empire romain (Parthes, Armenia, Scenarchia, Adiabene et Osrhoene) ne sont pas concernées par cette limite.

Exemples : *1. Au début de sa SMC, Septime Sévère et trois unités de combats se trouvent dans la zone de Deva et Eburacum. Ils peuvent se déplacer de deux zones vers le Nord et doivent s'arrêter (dépense de 2 PM consécutifs en dehors de l'empi-*

re). Ils ne peuvent pas dépenser leur troisième PM pour atteindre la zone la plus septentrionale de Britannia au cours de cette SMC. Ils devront attendre la prochaine SMC du joueur romain pour pouvoir le faire.

2. Pertinax et trois unités de combats sont en zone Jazyges. Au cours d'une même SMC, ils peuvent entrer en zone Daces (1er PM), puis en Dacia (2e PM), et enfin en zone Roxolani (3e PM). Comme le mouvement ne s'est pas déroulé entièrement en zones hors empire romain, la limite de 2PM ne s'applique pas.

8 – Combats

– Généralités

Les combats ont lieu lorsque des unités de combats ennemies sont situées dans la même zone.

Le joueur qui vient de terminer ses mouvements et qui effectue la phase E2 de sa SMC est appelé l'attaquant, l'autre joueur, passif dans la zone, est le défenseur. L'ensemble des unités de combat et chefs d'un même camp, rassemblé dans une zone donnée, est appelée une Force. Les batailles ont lieu entre une force attaquante et une force en défense.

Les combats sont obligatoires, mais le défenseur peut parfois l'éviter, en évacuant la zone

8.1 – Evasion

Le défenseur peut tenter d'éviter le combat, s'il possède au moins un chef dans la zone. Pour cela, il jette 1d6, si le résultat est strictement inférieur à la VS du chef présent dans la zone (la meilleure des VS s'il y a plusieurs chefs), le défenseur peut éviter le combat en faisant mouvement d'une zone, vers une zone adjacente (quel que soit le coût en PM pour s'y rendre), libre d'unités de combat ennemies ou de forces amies avec lesquelles l'empilement n'est pas permis et en respectant les contraintes de mouvement. L'évasion ne **peut pas** avoir lieu vers la ou les zones doù viennent les forces attaquantes.Si aucune zone n'est disponible, l'évasion échoue.

Exemple : *Une unité romaine du joueur ennemi de Rome ne peut effectuer une évasion vers une zone située en dehors de l'empire romain ou vers une zone occupée par des unités de combat Quades.*

8.2 – Résolution du combat

Si défenseur a accepté le combat, ou si sa tentative d'évasion a échoué, la bataille a lieu.

Toutes les unités de combats des deux joueurs et tous les chefs présents dans la zone sont obligés de participer à la bataille. Les deux joueurs totalisent les PF de leur force puis calculent le rapport de force (arrondi en faveur du défenseur). Exemple : une force composée de 55 PF attaque une force de 37 PF, le rapport de force est de 55/37 = 1,48. 1,48 est plus petit que 3/2 = 1,5, le rapport de force est donc arrondi à 5/4. Ils consultant ensuite la Table de Bataille, pour obtenir le résultat du combat, en veillant à appliquer tous les modificateurs listés dans celle-ci.

Note de conception : *la Table de bataille est librement inspirée de celle d'Imperium Romanum II (les spécialistes ne manqueront pas de le remarquer), pour les rapports de forces, avec des adaptations notables dans les résultats obtenus.*

8.3 Vainqueur et perdant

Le vainqueur de la bataille est celui qui est indiqué en gras dans le résultat de la Table de Bataille. Le perdant doit évacuer la zone en respectant les mêmes contraintes que pour une tentative dévasion (voir 8.1). Si la retraite est impossible les unités de combats et leurs chefs sont éliminés.

Résultats :

Note de conception : *Les résultats peuvent paraître très « définitifs », mais une bataille antique se terminait toujours par la mise hors de combat de 80% des soldats de l'armée vaincue. Dans* Imperator, *éliminer ou affaiblir une unité n'a cependant rien de définitif (Voir 9.2 Ajustements), ces notions correspondent plutôt à la réduction ou à la destruction des capacités opérationnelles d'une unité donnée, pour la campagne (c'est-à-dire l'année) en cours.*

E = Toutes les unités de combat de la force sont éliminées.

A = Toutes les unités de combat de la force sont affaiblies, les unités déjà affaiblies sont éliminées.

1/4, 1/2, 3/4 = Affaiblir 1/2, 1/4 ou 3/4 de ses unités (en nombre d'unités, pas en nombre de PF), dans la limite du nombre d'unités de l'adversaire affaiblies ou éliminées. On arrondit toujours le nombre d'unités à affaiblir en sa faveur.

Exemple : *L'attaquant a 6 unités de combat, le défenseur 9. Le résultat est 1/2 / A. Toutes les unités du défenseurs son affaiblies (celles qui l'étaient déjà sont éliminées). L'attaquant doit affaiblir 1/2 de 9 soit 4,5 unités, arrondi à 4 (s'il choisit ou est contraint d'affaiblir des unités déjà affaiblies, elles sont éliminées).*

R = Pas de pertes

8.4 – Morts des chefs

Les chefs d'une force qui subit un résultat **E** ou d'une force qui ne peut pas faire retraite après combat sont éliminés.

– Guerre Civile seulement :

Les chefs Augustus, Caesar ou Usurpateur, présents dans la zone où a lieu la bataille, sont éliminés si leur force est battue et doit reculer (quel que soit le résultat obtenu dans la Table).

Note de conception : *En cas de guerre civile, un empereur ou un usurpateur ne survivait qu'exceptionnellement à une défaite personnelle. En effet, les légionnaires, s'empressant de donner des gages au vainqueur, se faisaient un devoir de livrer ou de tuer leur chef vaincu.*

8.5 – Modificateurs

Ils sont listés dans la Table de Bataille et ils s'appuient sur les notions suivantes :

– Qualité moyenne : Il s'agit de la QT de plusieurs unités de combats situées dans la même zone (Force), qui doit être prise en compte pour les batailles. Le calcul se fait comme suit : les joueurs font la moyenne des QT des unités de leurs camps situées dans la zone, en arrondissant toujours à l'entier inférieur.
Exemple : *La qualité moyenne d'une force composée de la XII^e Fulminata (1), de la III^e Gallica (1) et de la Vexillation du Front du Danube (3) est de 5 divisé par 3 = 1,66 arrondi à 1.*

– Bonus tactique : Pour une bataille, le BT d'une force correspond au meilleur des BT des chefs présents dans la zone où à lieu la bataille. Si une force ne comprend aucun chef, le BT pris en compte pour la bataille est obtenu en calculant le BT moyen des unités de combats composant la force (même mode de calcul que pour la Qualité moyenne).

– Capacité Politique (utilisée uniquement lors de bataille entre deux forces romaines, lors d'une guerre civile) : Pour une bataille, la CP d'une force correspond à la meilleure des CP des chefs présents dans la zone où à lieu la bataille (elle est de 0 s'il n'y a aucun chef)

9 – Renforts et ajustements

9.1 – Renforts

– Généralités :

Il existe dans Imperator des camps romains et des unités de combat de renfort. Chacun possède une date d'entrée en jeu.

– Camps de renfort :

Les cinq camps romains de renforts sont dessinés dès le départ sur la carte (avec un symbole différent des autres), mais ils ne sont considérés comme existants qu'à partir de la phase A. du tour de jeu de l'année de leur construction.

Les dates de construction sont les suivantes :
169 : Lauriacum et Castra Regina ;
196 : Rhesaenna, Singara et Castra Albana ;
Au regard des règles d'ajustement (voir 9.2), les zones de Rhesaenna et Singara sont considérées comme faisant partie de l'empire romain à partir de 196. Elles font alors partie intégrante du Front oriental.

– Unités de renfort :

Elles sont repérées par un symbole R sur leur pion.

Les unités entrent en jeu dans la zone de leur camp ou ville de rattachement, lors de la phase D. du tour de jeu correspondant à leur année de leur constitution. Les vexillations de renfort ne sont pas déployées sur la carte, mais sont utilisables dès la phase C. du tour de jeu de leur constitution.

Les dates de constitutions, et les camps ou villes de rattachement sont indiqués dans la Table de déploiement des légions, dans sa partie Renforts.

9.2 – Ajustements

Les campagnes militaires se déroulaient à l'époque romaine selon un rythme annuel, ponctué par le déroulement des saisons. Les ajustements de la phase F. correspondent à ce que l'on pourrait appeler la prise des quartiers d'hiver. Ils sont effectués, lors de la phase F. de chaque tour de jeu, dans l'ordre suivant :

9.2.1 – Ajustements relatifs aux flottes

La position des deux marqueurs flottes est vérifiés. Si les marqueurs ne sont pas revenus dans leur port d'origine, ils sont éliminés et ne reviendront en jeu que cinq tours de jeu plus tard, lors de la phase D. (Renforts). Placer le marqueur sur le compteur de tour pour mémoriser son retour dans le jeu.

Exemple : *la flotte de Ravenna est en pleine mer lors de la phase F. du tour de jeu de l'année 178. Il est alors retiré du jeu, ainsi que les unités étant à son bord (celles-ci reviendront en jeu immédiatement, voir Ajustement des unités de combat et des chefs romains, mais les chefs seront définitivement éliminés). Le marqueur Flotte de Ravenna est placé sur la case 184 du compteur de tour et reviendra en jeu comme renfort lors de la phase C. du tour de 184.*

9.2.2 – Ajustements des unités de combat et des chefs romains (des deux camps)

– Les unités de combat romaines du joueur romain qui se trouvent hors de l'empire romain sont replacées dans la zone de leur camp d'origine sur leur face affaiblie. Si la zone de leur camp d'origine (voir Tableau de déploiement des légions) est occupée par une unité du joueur en charge des ennemis de Rome, on les place sur leur face affaiblie dans n'importe quelle autre zone de leur Front possédant

un camp. Si elles sont toutes occupées, on les place sur leur face affaiblie dans n'importe quelle zone des provinces intérieures (au choix du joueur romain).

– Les chefs se trouvant en dehors de l'empire romain avec ces unités sont replacés avec une des unités avec laquelle ils se trouvaient. Les chefs se trouvant seul dans une zone en dehors de l'empire romain sont éliminés.

– Les unités de combat et les chefs du joueur romain se trouvant à l'intérieur de l'empire romain restent sur place dans. Les unités de combat sont affaiblies si elles se trouvent dans une zone dépourvue de ville, de port ou de camp (si elles étaient déjà affaiblies, elles demeurent affaiblies et ne sont pas éliminées). Les unités de combat déjà affaiblies sont retournées sur leur face normale, si elles se trouvent dans une zone où se trouve au moins une ville ou un camp.

– Les unités de combat et les chefs romains du joueur en charge des ennemis de Rome (usurpateur, ses généraux et leurs troupes) restent sur place. Les unités de combat sont affaiblies si elles se trouvent dans une zone dépourvue de ville, de port ou de camp (si elles étaient déjà affaiblies, elles demeurent affaiblies et ne sont pas éliminées). Les unités de combat déjà affaiblies sont retournées sur leur face normale, si elles se trouvent dans une zone où se trouve au moins une ville ou un camp.

– Les unités de combat romaines du joueur romain qui ont été éliminées au cours du tour de jeu sont replacées dans la zone de leur camp d'origine sur leur face normale. Si la zone de leur camp d'origine est occupée par une unité du joueur en charge des ennemis de Rome, on les place sur leur face affaiblie dans n'importe quelle autre zone de leur Front possédant un camp. Si elles sont toutes occupées, on les place sur leur face affaiblie dans n'importe quelle zone des provinces intérieures (au choix du joueur romain).

– Les unités de combat romaines du joueur en charge des ennemis de Rome qui ont été éliminées au cours du tour de jeu sont replacées sur leur face normale dans la zone où se trouve l'Usurpateur qui les contrôlait. Si ce dernier est dans une zone dépourvue de ville, de port ou de camp, elles sont placées sur leur face affaiblie.

Exception : *Les vexillations suivent une règle différente. Lors de la Phase F. de chaque tour de jeu, elles restent sur place si elles se trouvent dans l'empire romain. Si la zone où elles se trouvent est dépourvue de camps ou de villes, elles sont retournées sur leur face affaiblie, ou éliminées si elles sont déjà affaiblies. Elles ne pourront être recréées que lors de la phase C. du tour suivant, en vertu des règles énoncées en 3.4.*

Si elles se trouvent hors de l'empire romain, elles sont re-déployées dans la zone contenant un camp la plus proche (au choix du joueur en cas d'égalité). Elles demeurent, dans ce cas, sur la face qui est la leur (normale ou affaiblie). Les chefs empilés avec elles les suivent dans leur redéploiement.

9.2.3 – Ajustements relatifs au nombre de vexillations.

Une fois tous les ajustements décrits ci-dessus terminés, le joueur romain compte le nombre de vexillations encore en jeu sur la carte. Il doit veiller à ce qu'il y ait toujours 3 unités de combat (légions), affaiblies pour chaque vexillation qui est encore sur la carte. Ces groupes de trois unités de combats doivent appartenir au même Front que les vexillations. Si ce n'est pas le cas, il retourne sur leurs faces affaiblie le nombre de légions nécessaires, en choisissant librement lesquelles, pour arriver au nombre requis.

Exemple : *Après les ajustements d'unités de combat, il reste sur la carte deux vexillations du Danube, dont une affaiblie, et une vexillation de Germanie sur la carte. Parmi les légions du Front du Danube, quatre sont déployées affaiblies et toutes les légions du Front de Germanie sont désormais sur leur face normale. Le joueur romain doit alors choisir deux légions du Danube et 3 du Rhin et les retourner sur leur face affaiblie.*

9.2.4 – Ajustements des unités et des statuts des Peuples non romains

Lors de la phase F. de chaque tour de jeu :

– Les Peuples mineurs dont toutes les unités de combat ont été éliminées sont considérés comme pacifiés. Leurs unités de combat ne sont pas replacées sur la carte. Les unités de combat d'un Peuple mineur pacifié par les armes (pas par un stratagème, voir exception ci-dessous) ne sont plus utilisées pendant cinq ans et le peuple ne pourra plus entrer en guerre, via l'utilisation d'un stratagème, avant l'expiration de ce délai. Elles sont placées sur la case correspondant à son retour en jeu sur le compteur de Tour.

Exemple : *Les Roxolani sont pacifiés lors de la phase F. du tour de 202. Les unités de combat Roxolani sont placées sur la case 208 du compteur de tour. Lors de la phase C. du tour de l'année 208, les Roxolani pourront à nouveau entrer en guerre et leurs unités pourront être déployées sur la carte.*

Les Peuples mineurs dont au moins une unité de combat est encore sur la carte (qu'elle soit affaiblie ou en état normal) demeurent en guerre avec Rome. Leurs unités de combat restent sur la carte à l'endroit où elles se trouvent et sont retournées sur leur face normale si elles étaient affaiblies. Les unités de combats éventuellement éliminées sont replacées dans leurs zones d'origine, sur leur face normale ;

– Les Peuples majeurs dont toutes les unités de combat ont été éliminées sont considérés comme pacifiés. Toutes leurs unités de combat et leurs chefs sont replacés sur la carte, par le joueur qui les contrôle, dans leurs zones d'origine. Les unités sont placées sur leur face normale et les chefs sont placés sur leur face Pax Romana et le Peuple est désormais en paix avec Rome. Le marqueur d'un Peuple majeur pacifié par les armes (pas par un stratagème, voir exception ci-dessous) est retiré du bol utilisé pour les entrées en guerre (Phase C. du tour de jeu) et n'est plus utilisé pendant cinq ans. Il est placé sur la case correspondant à son retour en jeu sur le compteur de Tour. L'entrée en guerre via un stratagème est également impossible pendant ce délai.

Exemple *: Les Quades sont pacifiés lors de la phase F. du tour de 179. Le marqueur Quades n'est pas remis en jeu, il est placé sur la case 185 du tour de jeu. Lors de la phase C. du tour de l'année 185, il est replacé dans le bol et les Quades peuvent à nouveau entrer en guerre contre Rome (par tirage au sort ou via un stratagème), voir 6.1 ;*

– Les Peuples majeurs dont au moins une unité de combat est encore sur la carte (qu'elle soit affaiblie ou en état normal) demeurent en guerre avec Rome. Leurs unités de combats encore sur la carte restent où elles se trouvent et sont retournées sur leur face normale, si elles étaient affaiblies et qu'elles se trouvent dans une zone contenant au moins une ville. Leurs unités de combat éliminées au cours du tour sont replacées dans leurs zones d'origine et sur leur face normale. Les chefs " génériques " (voir 4.1) éventuellement éliminées reviennent en jeu lors de la phase C. du tour suivant ;

– L'Armenia conserve son statut (Romaine ou Parthes) et son unité, si elle a été éliminée est replacée dans la zone Armenia.

Exception : *Si un Peuple majeur ou mineur est pacifié via un stratagème, la contrainte de cinq ans de paix ne s'applique pas, et le Peuple en question peut entrer à nouveau en guerre l'année suivante, via un stratagème ou le tirage au sort du marqueur du Peuple en question.*

10 – Victoire

La victoire est décomptée en Points de Victoire (PV). Ils sont enregistrés grâce aux marqueurs unités, dizaines et centaines sur le compteur de PV.

● **PV collectés en cours de jeu :**

Le joueur Romain marque :

– 1 PV par bataille gagnée impliquant un total (attaquant + défenseur au début de la bataille) de 35 PF ou plus ;

– 1PV par chef ennemi de Rome éliminé au combat ou assassiné.

Le joueur en charge des ennemis de Rome marque :

– 1 PV par bataille gagnée impliquant un total (attaquant + défenseur au début de la bataille) de 35 PF ou plus ;

– 1 PV par chef ennemi de Rome éliminé au combat ou assassiné.

● **PV collectés lors de la phase de bilan de campagne (F.)**

Le joueur Romain marque :

– 1 PV par Peuple mineur pacifié par les armes (voir 9.2) ;

– 1 PV si l'Augustus (ou un Augustus) est à Rome ;

– 1 PV si l'Armenia est romaine ;

– 1 PV si aucune guerre civile n'est en cours ;

– 2 PV par Peuple majeur pacifié par les armes (voir 9.2) ;

– 3 PV si le marqueur tour est sur sa face Pax Romana ;

– 3 PV si le stratagème Coup d'état parthe est déployé à Ctesiphon ;

– Par zone avec des unités romaines sous un stratagème Mutinerie : – 2PV ;

– Par Front en dépassement de la limite des Fronts de réserve (voir 3.3) : – 3PV.

Le joueur en charge des ennemis de Rome marque :

– 1 PV par unité de combat présente dans une zone dans un des Fronts de l'empire romain ;

– 1 PV si l'Armenia est parthe ;

– 1 PV aucune unité Praetoria Cohortis n'est à Rome ;

– 2 PV si le stratagème Intrigue au Sénat est déployé dans la zone de Rome ;

– 3 PV si une usurpation est en cours ;

– 3 PV par unité de combat présente dans une zone des provinces intérieures ;

– Si le marqueur tour est sur sa face Pax Romana : – 1PV ;

– Par zone avec des unités perses sous un stratagème Mutinerie. : – 2PV.

● **Niveau de victoire :**

Le joueur ayant le plus de PV à la fin d'un scénario est déclaré vainqueur (sauf instruction contraire dans le scénario).

– Si le vainqueur totalise plus de deux fois plus de PV, la victoire est qualifiée de décisive.

– Si le vainqueur totalise plus de cinq fois plus de PV, la victoire est qualifiée de définitive.

11 – Scénarios

11.1 – L'usurpation d'Avidius Cassius

Ce scénario hypothétique (après avoir été proclamé empereur par les légions de Syrie, Avidius Cassius a été assassiné, avant de pouvoir lancer sa campagne contre Marc-Aurèle) est destiné à familiariser les joueurs avec les mécanismes du jeu.

● **Règles :**

Ce scénario est joué sans utiliser les chefs et unités de combat non-romaines (ignorer les règles s'y rapportant : Entrées en guerre etc.).

Les stratagèmes, et les règles s'y rapportant, ainsi que l'usage de la Table des événements sont également ignorés. On n'a pas non plus recours à la Table d'entrée et de mort des chefs (pas de test de mort des chefs en phase D. de chaque tour).

● **Durée :**

Le scénario dure quatre tours. Il débute en phase A. du tour de l'année175 avec une usurpation d'Avidius Cassius déjà validée (comme si elle avait eu lieu en 174).

Il se termine à la fin du tour de l'année179.

● **Initiative :**

Le joueur en charge des ennemis de Rome a automatiquement l'initiative lors du tour 175.

● **Positions de départ :**

– Joueur Romain :

Marc-Aurèle est seul Augustus. Commode est seul Caesar.

– Marc-Aurèle et Commode dans la zone de Rome.

– Martius Verus dans la zone de Melitene. – Tarrutenius Paternus dans la zone de Durosturum.

– Claudius Pompeianus dans la zone de Vinimiacum.

– Helvius Pertinax dans la zone d'Aquincum.

– Maximianus en Pannonia dans la zone de Vindobona.

– Macrinus Vindex dans la zone de Monguntiacum.

– Basseus Rufus dans la zone de Londinium.

– Joueur ennemi de Rome (pions retournés sur leur verso) :

– Avidius Cassius dans la zone d'Antiocha.

– Statius Priscus dans la zone de Caparcotna.

● **Unités de combats :**

Les unités de combats romaines sont placées selon la Table de déploiement des légions, à la date de 175. Rome contrôle toutes les unités de combats, sauf les unités de combats se trouvant dans la même zone que les chefs du joueur ennemi de Rome.

● **Victoire :**

Le joueur avec le plus de PV à la fin du scénario l'emporte. La partie s'arrête sur victoire adverse en cas de mort de Marc-Aurèle ou d'Avidius Cassius (voir 8.4 Morts des chefs).

11.2 – Les guerres de Marc-Aurèle (161-180)

Ce scénario couvre le règne de l'empereur philosophe, confronté tour à tour à la menace des Parthes, puis à celle des Quades et des Marcomans.

● **Règles :**

La totalité des règles sont appliquées, en dehors du fait que l'on a recours à la Table d'entrée et de mort des chefs que pour l'entrée en jeu de nouveau chefs (pas de test de mort des chefs en phase D. de chaque tour).

● **Durée :**

Le scénario débute avec la phase A. du tour de l'année 161. Le Peuple majeur Parthes et les Peuples mineurs Osrhoene et Adiabene sont en guerre avec Rome.

Il se termine à la fin du tour de l'année 180.

● **Initiative :**

Le joueur en charge des ennemis de Rome a automatiquement l'initiative lors du tour 161.

● **Positions de départ :**

– Joueur Romain :

Marc-Aurèle et Lucius Verus sont Augustus. L'Armenia est romaine.

– Marc-Aurèle et Lucius Verus dans la zone de Rome.

– Statius Priscus dans la zone de Castra Vetera.

– Avidius Cassius dans la zone d'Aquincum.

– Martius Verus dans la zone de Durosturum.

Les unités de combats romaines sont placées selon la Table de déploiement des légions, à la date de 161.

– Joueur ennemi de Rome (pions retournés sur leur verso) :

Les unités de combat et les chefs parthes,Vologèse III et Chosroes, sont déployés librement dans les quatre zones d'origines Parthes.

Les unités de combat Osrhoene et Adiabene sont déployées dans leurs zones d'origine.

Tous les chefs et les unités de combats des autres Peuples majeurs sont placés sur la carte dans leurs zones d'origine, avec les chefs sur leur face Pax Romana

● **Victoire :**

Le joueur avec le plus de PV à la fin du scénario l'emporte.

11.3 – La grande guerre civile de 193-197

Ce scénario couvre la guerre civile qui déchire l'Empire après la mort de Commode. Pertinax n'est Augustus que depuis quelques semaines lorsqu'il est assassiné par les Prétoriens. Un sénateur sans scrupule, Didius Julianus, achète la pourpre à ces mêmes Prétoriens, mais trois généraux sont au même moment proclamés empereurs par leurs légions ! Une lutte à mort s'engage entre Didius Julianus et ses trois rivaux : Septime-Sévère, Clodius Albinus et Pescennius Niger.

– Règles :

La totalité des règles sont appliquées.

Le joueur en charge des ennemis de Rome reçoit, avant le début de la partie, un stratagème usurpation d'un Caesar et peut l'utiliser à partir du tour 195.

Novius Rufus entre en jeu en 195 dans la zone de Legio et Laetus dans la zone où se trouve Septime Sévère.

Tous les peuples non romains démarrent le scénario en paix avec Rome.

– Durée :

Le scénario débute en phase A. du tour 193. avec une double usurpation déjà validée (comme si elle avait eu lieu en 192)

Il s'achève lorsqu'il ne reste plus qu'un seul des quatre chefs suivant en vie : Didius Julianus, Septime-Sévère, Clodius Albinus et Pescennius Niger.

– Initiative :

Le joueur romain a automatiquement l'initiative lors du tour 193.

– Positions de départ :

Joueur Romain :

Septime Sévère est seul Augustus. Clodius Albinus est seul Caesar. L'Armenia est une province romaine.

Note de conception : *Imperator ne peut se jouer qu'à deux joueurs. Le fait de considérer, dès le début du scénario, Septime Sévère comme l'Augustus légitime n'est qu'un artifice déstiné à répartir équitablement les rôles en deux camps (il y en avait, en fait, quatre distincts historiquement).*

Tous les chefs dont la date d'entrée en jeu est antérieure à 190 sont déjà mort sauf ceux qui sont listés ci-dessous :

– Septime Sévère dans la zone de Carnuntum.

– Valerius Valerius dans la zone d'Aquincum.

– Marius Maximus dans la zone de Castra Vetera.

– Fabius Cilo dans la zone de Vinimiacum.

– Claudius Candidus dans la zone d'Argentorate.

– Claudius Claudianus dans la zone de Durosturum.

– Clodius Albinus dans la zone de Londinium.

– Joueur ennemi de Rome (pions retournés sur leur verso) :

Didius Julianus et Pescennius Niger sont usurpateurs.

– Didius Julianus dans la zone de Rome.

– Pescennius Niger dans la zone d'Antiocha.

– Aselius Aemilianus dans la zone de Caparcotna.

Tous les chefs et les unités de combats des Peuples majeurs sont placés sur la carte dans leurs zones d'origine, avec leurs chefs sur leur face Pax Romana

– Unités de combats romaines :

Les unités de combats romaines sont placées selon la Table de déploiement des légions, à la date de 193. Rome contrôle toutes les unités de combats sauf les unités de combats empilées avec les chefs du joueur ennemi de Rome.

– Victoire :

Le joueur qui contrôle le dernier des 4 chefs cités plus haut vivant est déclaré vainqueur.

11– 4 Le règne de Septime Sévère (194-211)

Ce scénario couvre les guerres menées par Septime-Sévère, après la liquidation de son rival Pescennius Niger et de son général Asellius Aemilianus (193). Parthes et Maeatae ont particulièrement souffert face à un empereur qui est aussi le meilleur général de son temps. L'usurpation de Clodius Albinus, nommé Caesar par Septime, pour éviter qu'il collabore avec Niger, peut-elle perturber le jeu ?

● **Règles :**

La totalité des règles sont appliquées.

Le joueur en charge des ennemis de Rome reçoit, avant le début de la partie, un stratagème usurpation d'un Caesar et peut l'utiliser à partir du tour 196.

● **Durée :**

Le scénario par la phase A. du tour de jeu 194 avec les Parthes, Adiabene et Osrhoene en guerre avec Rome.

Il se termine à la fin du tour de l'année 211.

● **Positions de départ :**

– Joueur Romain :

– Septime sévère est Augustus. Clodius Albinus est Caesar. L'Armenia est romaine.

Tous les chefs dont la date d'entrée en jeu est antérieure à 190 sont déjà mort sauf ceux qui sont listés ci-dessous :

– Septime Sévère et Valerius Valerianus dans la zone d'Antiocha.

– Clodius Albinus dans la zone de Londinium.

– Marius Maximus dans la zone de Melitene.

– Fabius Cilo dans la zone d'Emesa.

– Claudius Candidus dans la zone de Caparcotna.

– Claudius Claudianus dans la zone de Rome.

Les unités de combats romaines sont placées selon la Table de déploiement des légions, à la date de 194.

Le joueur romain peut placer trois vexillations du Front du Danube avec n'importe quel chef. Il doit choisir neuf unités de combats du Front du Danube et les retourner sur leur face affaiblie.

– Joueur ennemi de Rome (pions retournés sur leur verso) :

Tous les chefs et les unités de combats des Peuples majeurs sont placés sur la carte dans leurs zones d'origine, avec les chefs sur leur face Pax Romana, sauf les Parthes, qui sont en guerre avec Rome.

Vologèse IV (sur sa face normale) et toutes les unités sont placés librement dans les zones d'origine parthes.

Les unités Osrhoene et Adiabene sont placées dans leurs zones d'origine, car ces deux Peuples mineurs sont également en guerre avec Rome.

● **Victoire :**

Le joueur avec le plus de PV à la fin du scénario l'emporte.

11.5 – L'empire romain, de la crise au renouveau (161-217)

Ce jeu couvre la totalité de la période allant de l'avènement de Marc-Aurèle à l'assassinat de Caracalla ! L'Empire doit pour la première fois faire face à de graves menaces extérieures, tout comme à la prise du pouvoir par des empereurs médiocres avec les guerres civiles qui peuvent en découler.

● **Règles :**

La totalité des règles sont appliquées.

● **Durée :**

Le scénario débute avec la phase A. du tour de l'année 161. Le Peuple majeur Parthes et les Peuples mineurs Osrhoene et Adiabene sont en guerre avec Rome.

Il se termine à la fin du tour de l'année 217.

● **Initiative :**

Le joueur en charge des ennemis de Rome a automatiquement l'initiative lors du tour 161.

● **Positions de départ :**

Idem scénario 2.

● **Victoire :**

Le joueur avec le plus de PV à la fin du scénario l'emport

● **Date de démarrage alternative :**

Pour raccourcir le jeu, il est possible de débuter le scénario à n'importe quelle date, en se référant à la Table de déploiement des légions à la Table d'entrée et mort de chefs.

Les unités de combats romaines sont déployées dans la zone de leur camp d'origine, les chefs déjà entrés en jeu sur n'importe quelle unité romaine et les chefs déjà mort (si la date de début choisie est postérieure à la date figurant dans la colonne Mort de la table) retirés du jeu.

On démarre le scénario en considérant alors que l'année précédente a été une année de Pax Romana. Augustus et Caesar sont désignés en fonction des dates historiques (voir article dans le Vae Victis 41, page 24).❐

Questions ? : fredbey@club-internet.fr

Remerciements à Nicolas Stratigos et Pascal Da Silva pour leurs conseils avisés. Un merci particulier à Christophe Camillotte pour avoir dessiné plus de 40 portraits de chefs pour *Imperator* !

TABLES DES COMBATS

	Rapport de Force									
1d6	1/3 ou –	1/2	2/3	4/5	1/1	5/4	3/2	2/1	3/1	4/1 ou +
– 2 ou –	E/R	E/R	E/R	A/R	A/R	A/R	A/ 1/4	A/ 1/4	A/ 1/4	R/R
– 1	E/R	E/R	A/R	A/ 1/4	A/ 1/4	A/ 1/4	A/ 1/2	A/ 1/4	R/R	R/R
0	E/R	A/R	A/ 1/4	A/ 1/4	A/ 1/4	A/ 1/2	A/ 1/2	R/R	R/R	3/4 /A
1	A/R	A/R	A/ 1/4	A/ 1/2	A/ 1/2	A/ 3/4	R/R	R/R	3/4 /A	1/2 /A
2	A/R	A/ 1/4	A/ 1/4	A/ 1/2	A/ 3/4	R/R	R/R	3/4 /A	1/2 /A	R/A
3	A/R	A/ 1/4	A/ 1/2	A/ 3/4	R/R	R/R	3/4 / A	1/2 /A	1/2 /A	R/A
4	A/ 1/4	A/ 1/2	A/ 1/2	R/R	R/R	3/4 /A	1/2 / A	1/2 /A	1/4 /A	R/A
5	A/ 1/2	A/ 1/2	R/R	R/R	3/4 /A	1/2 /A	1/2 / A	1/4 /A	1/4 /A	R/A
6	A/ 1/2	R/R	R/R	3/4 /A	1/2 /A	1/2 /A	1/4 / A	1/4 /A	R/A	R/A
7	R/R	R/R	1/2 /A	1/2 /A	1/4 /A	1/4 /A	1/4 / A	R/A	R/A	R/E
8	R/R	1/4/ A	1/2 /A	1/4 /A	1/4 /A	1/4 /A	R/A	R/A	R/E	R/E
9 ou +	1/4 /A	1/4/ A	1/4 /A	R/A	R/A	R/A	R/A	R/E	R/E	R/E

Résultats :
Ils sont notés de la façon suivante : résultat de l'attaquant / résultat du défenseur
Le vainqueur de la bataille est indiqué en gras. Le perdant doit quitter la zone, s'il n'est pas éliminé.

E = Toutes les unités de combat de la force sont éliminées.

A = Toutes les unités de combat de la force sont affaiblies, les unités déjà affaiblies sont éliminées.
Affaiblir 1/2, 1/4 ou 3/4 de ses unités (en nombre d'unités, pas en nombre de PF), dans la limite du nombre d'unités de l'adversaire affaiblies ou éliminées. On arrondit toujours le nombre d'unités à affaiblir en sa faveur.

R = Pas de pertes.

Les chefs d'une force qui subit un résultat E sont éliminés.

Guerre Civile seulement :
Les chefs Augustus, Caesar ou Usurpateur, présents dans la zone où a lieu la bataille, sont éliminés si leur force est battue et doit reculer (quel que soit le résultat obtenu dans la Table).

• Modificateurs au dé

+ BT de l'attaquant – BT du défenseur.
– 1 si une force d'ennemis de Rome (unités non romaines seulement) est le défenseur dans une zone en dehors de l'empire romain.
+1 si une force d'ennemis de Rome (unités non romaines seulement) est l'attaquant dans une zone en dehors de l'empire romain.

En cas de combat entre Forces composées uniquement d'unités romaines (guerre civile) :
+ 1 si l'attaquant à une CP strictement supérieure au défenseur.
– 1 si l'attaquant à une CP strictement inférieure au défenseur.
Note : tous ces modificateurs sont cumulatifs

• Modificateurs aux colonnes

1 – Décaler le résultat d'une colonne à droite si l'attaquant à une Qualité moyenne strictement supérieure à celle du défenseur.
2 – Décaler d'1 colonne à gauche si l'attaquant à une Qualité moyenne strictement inférieure à celle du défenseur.
3 – Décaler le résultat de 2 colonnes à droite si l'attaquant à une Qualité moyenne double (ou plus) de celle du défenseur.
4 – Décaler le résultat de 2 colonnes à gauche si le défenseur à une Qualité moyenne double (ou plus) de celle de l'attaquant.
Note : 1 et 3, ainsi que 2 et 4 ne sont pas cumulatifs.

TABLE DES ÉVÉNEMENTS

Un des joueurs jette 1d6 et 1d10 et additionne les deux chiffres. Le total obtenu donne le n° de l'événement qui survient immédiatement :

Événements : 1d6 + 1d10

1 – **Insalubrité à Rome.** La capitale cosmopolite de l'empire est frappée par une épidémie, toutes les unités de combats présentes dans la zone de Rome sont retournées sur leur face affaiblie. Si un Augustus est à Rome, il subit en plus sur place les effets de l'événement n°4.

2 – **Année au climat désastreux.** Les capacités de mouvement de tous les chefs et de toutes les unités de combat sont réduites de 1 pour toute la durée du tour.

3 – **Découragement des légions.** Dans tous les combats, les Romains subissent un malus de 1 au dé, en leur défaveur.

4 – **Maladie de l'Empereur légitime.** L'Augustus est gravement malade, il ne peut quitter la zone dans laquelle il se trouve de toute l'année. S'il doit quitter la zone où il se trouve, suite à une bataille perdue, il meurt.

Note : S'il y a deux Augustus, le joueur choisit l'Augustus malade. Le BT de l'Augustus malade n'est pas pris en compte dans les combats éventuels.

5 – **Vigueur guerrière germanique.** Dans les batailles dans lesquelles sont engagées au moins une unité de Nationalité germaine, le joueur en charge des ennemis de Rome bénéficie d'un bonus de 2 au dé, en sa faveur.

6 – **Agitation politique à Rome.** Le Sénat s'agite, l'Augustus (ou au moins un des deux, s'il y en a deux). Doit rester à, ou regagner, Rome au plus vite (en utilisant tous ses PM par le chemin le plus direct) et y demeurer pour le reste du tour.

7 – **Hiver Rigoureux.** Le nombre total de SMC du tour est réduit de 1.

8 – **Influence pacifique des Dieux.** Le nombre de SMC pour le tour est réduit à un total de deux (une pour chaque joueur, en commençant par celui ayant l'initiative).

9 – **Colère de Neptune.** Tempêtes et pirates rendent les voyages en mer incertains. Les mouvements navals sont interdits pendant tout le tour.

10 – **Ténacité des ennemis de Rome.** À la fin de la phase E., le joueur en charge des ennemis de Rome bénéficie d'une SMC supplémentaire, en plus de celles prévues pour le tour.

11 – **Donation aux Prétoriens.** Dans toutes les batailles auxquelles participent la totalité des unités de combats Prætoriæ Cohortis, les Romains bénéficient d'un bonus de 1 au dé en leur faveur.3

12 – **Donation aux légionnaires.** Dans tous les combats, les Romains bénéficient d'un bonus de 1 au dé en leur faveur.

13 – **Peste en Orient.** Toutes les unités de combat se trouvant dans le Front Oriental ou dans les zones Armenia, Parthes, Adiabene et Osrhœne sont retournées sur leur face affaiblie. Celles qui le sont déjà sont retirées du jeu pour ce tour de jeu. Les chefs ne subissent pas les effets de la Peste.

14 – **Versatilité arménienne.** L'Armenia change de camp. Changer le marqueur de statut de l'Armenia.

15 – **Famine en Germania**. Tous les Peuples de Nationalité germaine sont affaiblis. Dans toutes les batailles auxquelles participent une unité de combat germaine, le joueur en charge des ennemis de Rome subit un malus de 1 au dé en sa défaveur.

Note : Les bonus et les malus pour les batailles, indiqués dans la Table des événements, sont soit positifs, soit négatifs, selon que le bénéficiaire est attaquant ou défenseur.

Exemple : L'événement 3 donne un malus de 1 aux Romains. Si les Romains sont attaquants, le modificateur au dé pour la résolution de la bataille sera de – 1 au dé, s'ils sont défenseurs, il sera de + 1.

PIONS DOUBLE FACE

Tarrut. Paternus 1 — 4 2 +2
Statius Priscus 1 — 4 1 +2
Martius Verus 1 — 3 1 +1
Avidius Cassius 3 — 6 4 +3
Lucius Verus 3 — 4 2 0
Marc-Aurèle 5 — 7 4 +2

Commode 1 — 5 3 +1
Maximianus 1 — 2 0 +3
Basseus Rufus 1 — 3 1 +1
Macrinus Vindex 1 — 3 1 +2
Helvius Pertinax 4 — 6 4 +3
Cl. Pompeianus 2 — 6 3 +3

Septime Sévère 5 — 7 4 +4
Cl. Albinus 3 — 5 3 +3
Pesc. Niger 4 — 6 4 +3
D. Julianus 3 — 2 1 0
Q. Aemilianus 2 — 3 1 +1
Perennis 3 — 4 2 +1

Cl. Claudianus 1 — 4 2 +2
Cl. Candidus 1 — 4 2 +2
Fabius Cilo 1 — 3 1 +1
M. Maximus 2 — 4 2 +2
A. Aemilianus 3 — 4 2 +1
V. Valerianus 3 — 5 3 +1

Q. Macrinus 2 — 4 2 +1
F. Maternianus 2 — 6 4 +2
Géta 3 — 5 3 +1
Caracalla 4 — 6 4 +2
Lætus 1 — 2 0 +3
Novius Rufus 1 — 2 1 +1

VIIIe Augusta — 5 2 0
Ire Minerva — 5 2 0
Vexillatio — 7 2 0
XXe Valeria V. — 5 2 0
VIe Victrix — 5 2 0
IIe Augusta — 5 2 0

Xe Gemina — 5 3 0
IIe Adiutrix — 5 3 0
Ire Adiutrix — 5 3 0
Vexillatio — 7 2 0
XXXe Ulpia — 5 2 0
XXIe Primi. — 5 2 0

XIe Claudia — 5 3 0
VIIe Claudia — 5 3 0
Ve Macedonia — 5 3 0
IVe Flavia — 5 3 0
Ire Italica — 5 3 0
XIVe Gemina — 5 3 0

Vexillatio — 7 3 0
Vexillatio — 7 3 0
Vexillatio — 7 3 0
IIIe Italica R — 5 3 0
IIe Italica R — 5 3 0
XIIIe Gemina — 5 3 0

XVIe Flavia — 5 1 0
IVe Schytia — 5 1 0
IIIe Gallica — 5 1 0
XV Appolinaris — 5 1 0
XIIe Fulminata — 5 1 0
Vexillatio R — 7 3 0

Vexillatio — 7 1 0
IIIe Parthica R — 5 3 0
Ire Parthica R — 5 3 0
IIIe Cyr. — 5 1 0
Xe Fret. — 5 1 0
VIe Ferrata — 5 1 0

IIe Parthica R — 5 3 0

Arménie parthe

PAX ROMANA

Parthes — PAX ROMANA
Parthes — 2 2 0

Artaban V — PAX ROMANA
Parthes — 3 2 0

Vologèse V — PAX ROMANA
Parthes — 2 2 0

Vologèse IV — PAX ROMANA
Parthes — 3 2 0

Chosroès — PAX ROMANA
Parthes — 3 2 0

Vologèse III — PAX ROMANA
Parthes — 3 2 0

Marcomanni — PAX ROMANA
Parthes — 2 1 0

Marcomanni — PAX ROMANA
Parthes — 2 1 0

Parthes — 2 1 0

Parthes — 2 1 0

Quades — PAX ROMANA
Marcomanni — 3 3 +1

Quades — PAX ROMANA
Marcomanni — 3 3 +1

Marcomanni — 3 3 +1

Marcomanni — 4 3 +1

Jaziges — 3 2 +1

Jaziges — PAX ROMANA
Quades — 3 3 +1

Quades — 3 3 +1

Quades — 3 3 +1

Quades — 4 3 +1

Maetae — 3 2 +1

Maetae — 3 2 +1

Maetae — 4 2 +1

Maetae — PAX ROMANA
Jaziges — 2 2 +1

Jaziges — 2 2 +1

Langobardi — 5 2 0

Frisii — 2 2 0

Hermunduri — 5 2 0

Cherusci — 5 2 0

Chatti — 3 2 0

Bructeri — 3 2 +1

Armenia — 5 1 0

Daces — 5 2 +1

Roxolani — 2 2 +1

Roxolani — 3 2 +1

Bastarni — 3 2 +1

Cotini — 3 2 +1

Cantabri — 2 1 0

Gaetuli — 2 1 0

Garamantes — 2 1 0

Scenarchia — 2 1 0

Adiabene — 2 1 0

Osrhoene — 2 1 0

Vexillatio — 7 1 0

VIIe Gemina — 5 1 0

IIIe Augusta — 5 1 0

IIe Traiana — 5 1 0

Vexillatio R — 7 2 0

Vexillatio — 7 1 0

Urbanæ C. R — 1 1 0

Urbanæ C. — 1 1 0

Urbanæ Cohortis — 1 1 0

Equites — 1 3 0

Preatoriæ Cohortis R — 2 2 0

Preatoriæ Cohortis — 2 2 0

PIONS EPT

PIONS DOUBLE FACE

A Para — 3 6 5
Standford — 2 6 3
PC Frost — 2 6 3
B Para — 4 7 6
A Para — 4 7 6
Ginger — 2 6 3

Gascoigne — 2 6 3
C Para — 3 6 5
B Para — 3 6 5
C Para — 4 7 6
B Para — 2 6 3
A Para — 4 7 6

C Para — 3 6 5
B Para — 3 6 5
A Para — 3 6 5
C Para — 4 7 6
B Para — 4 7 6
E — 4 8 8

B Para — 3 6 5
A Para — 3 6 5
Vlasto — 2 6 3
E — 4 8 8
F — 4 7 2/35
F — 4 7 2/35

C Para — 3 6 5

A — 4 7 2/35

D 2 inches — 2 6 1/8
D 2 inches — 2 6 1/8
D 2 inches — 2 6 1/8

E Piat — 1 5 3
E Piat — 1 5 3
E Piat — 1 5 3

JAGDPANZER IV

Canon **L** AC : **18** AP : **5**
Cadence : **6**
Blindage - Front : **12** Lat : **3**
Taille : **Petite**
Casemate
Pots fumigènes

12

CROMWELL Mk IV

Canon **M** AC : **9** AP : **9**
Cadence : **6**
Blindage - Front : **7** Lat : **4**
Taille : **Moyenne**
Tourelle : **Rapide**
Pots fumigènes

18

75 — Cromwell IV — A 16
75 — Cromwell IV — B 16
75 — Cromwell IV — C 16
76,2 — 17 Pounders — 6 A 18/5 L
7,62 — Jeep — A 30

20 — Flak 38 — L 2/4 A
88 — Flak 36/37 — 15/10 A
88 — Flak 36/37 — 15/10 B
50 — PaK 38 — L 9/4 A
7,62 — Jeep — B 30

SMC Ennemis

x1 PV Ennemis de Rome

2 Soulèvement 2 mineurs S

Usurpation S

x10 PV Ennemis de Rome

x100 PV Ennemis de Rome

1 Soulèvement 1 mineur S

1 Soulèvement 1 mineur S

3 Soulèvement 3 mineurs S

Furor Germanicus S

Roma Victor S

PV Romain x1

PV Romain x10

Iniative S

Fuite opportune S

Faveur divine S

Vologèse III 7 3 +2
Chosroes 5 2 +2
Vologèse IV 5 2 +1
Vologèse V 5 2 +1
Artaban V 5 2 +1
Parthes 3 1 0
Parthes 7 2 +1
Parthes 7 2 +1
Parthes 7 2 +1
Parthes 5 2 +1
Parthes 7 2 0
Parthes 5 2 0
Parthes 5 1 0
Parthes 5 1 0
Parthes 5 1 0
Parthes 5 1 0
Marcomanni 3 2 +3
Marcomanni 2 2 +2
Marcomanni 7 3 +1
Marcomanni 5 3 +1
Marcomanni 5 3 +1
Marcomanni 5 3 +1
Quades 3 2 +2
Quades 2 2 +3
Quades 7 3 +1
Quades 5 3 +1
Quades 5 3 +1
Quades 5 3 +1
Jaziges 3 1 +3
Jaziges 7 2 +1
Jaziges 5 2 +1
Jaziges 5 2 +1
Maetae 3 1 +2
Maetae 7 2 +1
Maetae 5 2 +1
Maetae 5 2 +1
Bructeri 7 2 +1
Chatti 7 2 +1
Cherusci 10 2 +1
Hermunduri 10 2 +1
Frisii 5 2 +1
Langobardi 10 2 +1
Cotini 5 2 +1
Bastarni 7 2 +1
Roxolani 7 2 +1
Roxolani 5 2 +1
Daces 10 2 +1
Armenia 10 1 0
Osrhoene 5 1 0
Adiabene 5 1 0
Scenarchia 5 1 +1
Garamantes 5 1 +1
Gaetuli 5 1 +1
Cantabri 5 1 0
Vexillatio 15 1 0
Vexillatio R 15 2 +1
IIe Traiana 10 1 0
IIIe Augusta 10 1 +1
VIIe Gemina 10 1 0
Vexillatio R 15 1 0
Praetoriæ Cohortis 5 2 +1
Praetoriæ Cohortis R 5 2 +1
Equites 2 3 +1
Urbanæ Cohortis 2 1 +1
Urbanæ C. 2 1 +1
Urbanæ C. R 2 1 +1

Marc-Aurèle 7 4 +2 5
Lucius Verus 4 2 0 3
Avidius Casssius 6 4 +3 3
Martius Verus 3 1 +1 1
Statius Priscus 4 1 +2 1
Tarrut. Paternus 4 2 +2 1
Cl. Pompeianus 6 3 +3 2
Helvius Pertinax 6 4 +3 4
Macrinus Vindex 3 1 +2 1
Basseus Rufus 3 1 +1 1
Maximianus 2 0 +3 1
Commode 5 3 +1 1
Perennis 4 2 +1 3
Q. Aemilianus 3 1 +1 2
D. Julianus 2 1 0 3
Pesc. Niger 6 4 +3 4
Cl. Albinus 5 3 +3 3
Septime Sévère 7 4 +4 5
V. Valerianus 5 3 +1 3
A. Aemilianus 4 2 +1 3
M. Maximus 4 2 +2 2
Fabius Cilo 3 1 +1 1
Cl. Candidus 4 2 +2 1
Cl. Claudianus 4 2 +2 1
Novius Rufus 2 1 +1 1
Lætus 2 0 +3 1
Caracalla 6 4 +2 4
Géta 5 3 +1 3
F. Maternianus 6 4 +2 2
O. Macrinus 4 2 +1 2
IIe Augusta 10 2 +1
VIe Victrix 10 2 +1
XXe Valeria V. 10 2 0
Vexillatio 15 2 +1
Ire Minerva 10 2 +1
VIIIe Augusta 10 2 +1
XXIe Primi. 10 2 0
XXXe Ulpia 10 2 +1
Vexillatio 15 2 +1
Ire Adiutrix 10 3 +1
IIe Adiutrix 10 3 +1
Xe Gemina 10 3 0
XIVe Gemina 10 3 +1
Ire Italica 10 3 +1
IVe Flavia 10 3 0
Ve Macedonia 10 3 +1
VIIe Claudia 10 3 +1
XIe Claudia 10 3 0
XIIIe Gemina 10 3 +1
IIe Italica R 10 3 +1
IIIe Italica R 10 3 +1
Vexillatio 15 3 +1
Vexillatio 15 3 +1
Vexillatio 15 3 0
Vexillatio R 15 3 +1
XIIe Fulminata 10 1 +1
XV Appolinaris 10 1 0
IIIe Gallica 10 1 +1
IVe Schytia 10 1 0
XVIe Flavia 10 1 +1
VIe Ferrata 10 1 0
Xe Fret. 10 1 +1
IIIe Cyr. 10 1 +1
Ire Parthica R 10 3 +1
IIIe Parthica R 10 3 +1
Vexillatio 15 1 +1
IIe Parthica R 10 3 +1

Arménie romaine

Augustus
Augustus
Cæsar
Cæsar
Usurpateur
Usurpateur
Front de reserve
Front de reserve
Front de reserve
Usurpation d'un Augustus S
Usurpation d'un Cæsar S
Usurpation S
1 Soulèvement 1 mineur S
1 Soulèvement 1 majeur S
1 Soulèvement 1 majeur S
3 Soulèvement 3 majeurs S
Furor Germanicus S
2 Soulèvement 2 mineurs S
La Flèche du Parthe S
Intrigue au Sénat S
1 Pacification 1 mineur S
Pacification d'une nationalité S
Pax Romana S
Roma Victor S
PV Romain x100
2 Pacification 2 mineurs S
SMC
3 Pacification 3 mineurs S
1 Pacification 1 majeur S
Coup d'état Parthes S
PARTHES
Desertion S
Mutinerie S
Mutinerie S
Alliance Arménienne S
Alliance Arménienne S
Assassinat S
Assassinat S
Foyer de peste S
Foyer de peste S
Epidémie de peste S
MARCOMANI
QUADES
MAETAE
JAZIGES
Leurre
Leurre
Leurre
Corporis Custodes
Flotte de Misenum
Flotte de Ravenna

PIONS DOUBLE FACE

© Pavois Plaisir & Collections 2021. Image non contractuelle.

Mare Germanicum

CALEDONIA

MAETAE

Eburacum

Deva

BRITANNIA

Isca

Londinium

+1

Fretum Gallicum

FRISII

CHERUSCI

GERMANIA

BRUCTERI

LANGOBARDI

Castra Vetera

GERMANIA INF.

CHATTI

Bonna

BELGICA

HERMUNDURI

MARCOMANNI

Augusta Treverorum

Moguntiacum

Castra Regina

Vindobona

Carnuntum

QUADES

Rhenus

Augusta Vindelicum

Lauriacum

Brigetio

Sequana

LUGDUNENSIS

RAETIA

NORICUM

Aquincum

Liger

Rhodadus

Argentorate

GERMANIA SUPERIOR

PANNONIA SUPERIOR

PAN. INF.

Singidunum

Lugdunum

AQUITANIA

Oceanus

161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217			

COMPTEUR DE TOUR

Service cartographique de *VaeVictis*

IMPERATOR
161 à 217 ap.J.-C.

SMC
0
1
2
3
4
5

PV
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

- Limite de Province (et limite de zone)
- Limite de Zone dans l'empire
- DACIA — Nom de province
- Limite de zone en dehors de l'Empire
- ADIABENE — Nom de peuple
- Front Sud
- Front de Germanie
- Front de Bretagne
- Front du Danube
- Front Oriental
- Camp Romain
- Camp Romain (renfort)
- Ville
- Port
- Zone interdite
- +1 — Coût du détroit

Oceanus Atlanticus

AQUITANIA

ALPES

Ravenna

DALMATIA

Salona

NARBONENSIS

ITALIA

Roma

Castra Albana

CORSICA

Aleria

Legio

CANTABRI

Tarraco

Mare Internum

Occidentalis

SARDINIA

Misenum

HISPANIA TARRACONENSIS

LUSITANIA

Carales

SICILIA

Cartago

Syracusae

BAETICA

Caesarea

Mare Interr
Centralis

Tingis

+1

MAURETANA CAESARIENSIS

Lambaesis

MAURETANIA TINGITANA

NUMIDIA

GAETULI

AFRICA

GARAMENTES

Pontus Euxinus

Novae

MOESIA INF.

MOESIA SUP.

THRACIA

MACEDONIA

+1

PONTHUS ET BITHYNIA

Ancyra

GALATIA

ASIA

Corinthus

ACHAEA

LYCIA ET PAMPHYLIA

CILICIA

CAPPADOCIA

Melitene

Satala

ARMENIA

Artaxata

OSRHOENE

ADIABENE

Rhesaenna

Euphrates

Singara

Tigris

Hatra

Ctesiphon

PARTHES

Cyrrhus

SYRIA

Antiocha

Emesa

SCENARCHIA

CRETA

CYPRUS

Salamis

Mare Internum Orientalis

Caesarea

PALESTINA

Caparcotna

Bostra

ARABIA

Aelia Capitolina

Petra

Cyrena

CYRENE

Alexandria

Nicopolis

AEGYPTUS

Nilus

© VaeVictis - Histoire & Collections 2001. Infographie Didier BOURGEOIS

AIDE DE JEU POUR IMPERATOR

TABLE D'ENTRÉE ET DE MORT DES CHEFS

Lancer 1d10 par chef lors de la phase D du tour de jeu de chaque année listée ci-dessous.

Chef	Entrée	<1	<2	<3	<4	<5	<6	<7	<8	<9	Mort
Lucius Verus	161	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174
Marc-Aurèle	161	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185
Avidius Cassius	161	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185
Martius Verus	161	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185
Statius Priscus	161	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185
Tarrutienius Paternus	169	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195
Claudius Pompeianus	169	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195
Helvius Pertinax	169	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
Macrinus Vindex	169	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
Basseus Rufus	169	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
Maximianus	175	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
Commode	175	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
Perennis	180	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
Quintus Aemilianus	180	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
Didius Julianus	(a)	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
Pescennius Niger	185	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216
Clodius Albinus	185	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216
Septime-Sévère	185	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216
Valerius Valerianus	190	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216
Aselius Aemilianus	190	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216
Marius Maximus	190	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216
Fabius Cilo	190	210	211	212	213	214	215	216	217		
Claudius Candidus	190	210	211	212	213	214	215	216	217		
Claudius Claudianus	190	210	211	212	213	214	215	216	217		
Novius Rufus	195	210	211	212	213	214	215	216	217		
Laetus	195	210	211	212	213	214	215	216	217		
Caracalla	205	213	214	215	216	217					
Géta	205	213	214	215	216	217					
Flavius Maternianus	210										
Opelius Macrinus	210										
Vologèse III	161	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185
Chosroes	161	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
Vologèse IV	(b)	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
Vologèse V	(c)	213	214	215	216	217					
Artaban V	(c)	213	214	215	216	217					

Dans cette table, la date d'entrée en jeu de chaque chef est indiquée dans la colonne Entrée :
Les chefs sont déployés sur la carte, sur n'importe quelle unité amie, lors de la phase C du tour de jeu indiqué (sauf indication plus précise dans les scénarios.

Exceptions :

(a) Entre en jeu en suivant 4.5 Cas particulier : Succession de Commode

(b) Entre en jeu le tour suivant la mort de Vologèse III

(c) Entrent en jeu le tour suivant la mort de Vologèse IV

La mort de chaque chef est testée lors de la phase D de chacun des tours de jeu correspondant aux années listées dans les lignes du tableau. On jette 1d10. Si le résultat est strictement inférieur au chiffre indiqué, le chef meurt et est retiré définitivement du jeu. La colonne **Mort** indique l'année pour laquelle la mort devient automatique.

Exemple : Pour Lucius Verus un résultat de 6 le laisse en vie en 170, mais le même résultat de 6 le ferait mourir en 171. S'il n'est pas mort avant, Lucius Verus mourra automatiquement en 174.

TABLE DE DÉPLOIEMENT DES LÉGIONS

FRONT DE BRETAGNE

IIe Augusta à **Isca**, VIe Victrix à **Eburacum** et XXe Valeria Victrix à **Deva**.

FRONT DU RHIN

Ire Minervia à **Bonna**, VIIIe Augusta à **Agentorate**, XXIe Primigenia à **Mongutiacum** et XXXe Ulpia à **Castra Vetera**.

FRONT DU DANUBE

Ire Adiutrix à **Brigetio**, IIe Adiutrix à **Aquincum**, Xe Gemina à **Vindobona**, XIVe Gemina à **Carnuntum**, Ire Italica à **Novae**, IVe Flavia à **Singidunum**, Ve Macedonica à **Troemsis**, VIIe Claudia à **Vinimiacum**, XIe Claudia à **Durosturum** et XIIIe Gemina à **Apulum**.

FRONT ORIENTAL

XIIe Fulminata à **Melitene**, XVe Apollinaris à **Satala**, IIIe Gallica à **Emesa**, IVe Schytia à **Antiocha**, XVIe Flavia à **Cyrrhus**, VIe Ferrata à **Caparcotna**, Xe Fretensis à **Aelia Capitolina**, IIIe Cyrenaica à **Bostra**.

FRONT SUD

IIIe Augusta à **Lambaesis**, IIe Traiana à **Nicopolis** et VIIe Gemina à **Legio**.

ROME

Praetoria Cohortis (un pion), Equites Singulares, Urbanae Cohortis (un pion).

LUGDUNUM

Urbanae Cohortis (un pion).

RENFORTS

169 : IIe Italica à Lauriacum – **Front du Danube**
169 : IIIe Italica à Castra Regina – **Front du Danube**
170 : Une vexillation supplémentaire pour le **Front du Danube**
194 : Praetoriae Cohortis à Rome – **Provinces Intérieures**
196 : Ire Parthica à Rhesaenna – **Front Oriental**
196 : IIe Parthica à Castra Albana – **Provinces intérieures**
196 : IIIe Parthica à Singara – **Front Oriental**
196 : Urbanae Cohortis à Rome – **Provinces Intérieures**
197 : Une vexillation supplémentaire pour le **Front Oriental**

A photocopier avant de découper les pions au verso.